CAOS Y HECHICERÍA

Nicholas Hall

(Traducido por Manon)



Con ilustraciones de Robert Taylor

TABLA DE CONTENIDOS

PREFACIO 5

INTRODUCCIÓN 7

CAPÍTULO 1 – HERRAMIENTAS DE HECHICERÍA 13
TÉCNICAS DE ADIVINACIÓN 15
LA CAOSFERA 24
EL PUNTERO (VARA) 28
AMULETOS 33
FETICHES 39

CAPÍTULO 2 – LAS TÉCNICAS DE LA HECHICERÍA 45
MEDITACIÓN 47
TIERRA 52
AIRE 55
AGUA 57
FUEGO 59
VISUALIZACIÓN 63
DESTIERRO DE LA CAOSFERA 70
GESTO Y DANZA 71
POSESIÓN 81

CAPÍTULO 3 – MAGIA MALÉFICA CON MUÑECAS 87
GEMELO MÁGICO 92
ATAQUE MÁGICO 94
LA CAOSFERA Y EL ATAQUE MÁGICO 103
CONTROLANDO EL CUERPO ASTRAL DE LA VÍCTIMA 108
ZOMBIFICACIÓN 112

CAPÍTULO 4 – MAGIA BENÉFICA CON MUÑECAS 123
CURACIÓN 125
PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD 133

ENCONTRANDO PERTENENCIAS PERDIDAS 134
MUÑECAS DE ATRACCIÓN 136
MUÑECAS PLANETARIAS 144

CAPÍTULO 5 – ENTRELAZANDO PALABRAS 153
OTORGANDO PODER A LA MALDICIÓN 156
LA BOTELLA DE BRUJA 165
MAGIA CON RAÍCES 169
HECHIZOS 171
MAGIA CON NUDOS 171
MAGIA CON VELAS 174

CAPÍTULO 6 – CAOS Y HECHICERÍA 179

PREFACIO

La Corriente del Caos ha retoñado recientemente cierto número de excelentes grimorios de hechiceros prácticos, que escriben desde la experiencia duramente ganada. Este libro debe figurar entre los mejores de ellos.

He tenido el honor de conocer y trabajar con Nick Hall durante algunos años y le he visto realizar muchos de los actos de hechicería que describe en este libro. Los resultados son a menudo sorprendentes como lo es la presencia del hombre en sí misma. Habiendo conjurado con Nick en muchas ocasiones, no me entusiasmaría la posibilidad de conjurar contra él.

Más bien que invertir creencia en abstrusas teorías metafísicas, Nick ha elegido aquí construir un sistema desde un rango ecléctico de procedimientos prácticos seleccionados de muchas culturas. Informando todo el tratado sin embargo de que es la metacreencia del caoista la que crea estructuras de realidad. Esto es magia pragmática en el mejor de los casos. Idea o descubre una técnica que parezca de valor como para invertir en ella creencia, y si puedes validarla, inclúyela en tu grimorio, sin preocuparte de cómo o por qué funciona.

Muchas veces en el curso de la lectura de este texto paré para hacer una nota de algo que bien parecía valer el intentarlo. Eso, pienso, es la marca de un libro útil.

A menos que la vasta mayoría de magos trabajen en completo aislamiento de sus más públicos coetáneos, entonces la proporción entre paisanos que meramente coleccionan libros de magia y magos que realmente trabajan puede ser estimada de noventa y nueve a uno. Este es un libro para el uno por cierto, aunque puede inspirar a unos pocos del resto a coger realmente una vara para hacer un cambio. Todo lo que se necesita es agallas e imaginación, no mucho conocimiento de especialista es requerido.

Peter Carroll.
Bristol.

A solas en la colina Sagrada,
con sólo el poder de mi voluntad,
ni sol, ni luna, ni monte, ni mar,
sólo el oscuro poder que reside en mí.
Evita todo lo que es débil,
rompe a través del velo,
desprecia la falsa realidad,
la búsqueda de la hechicería, oh relato de silencio.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo al "Longman Concise English Dictionary", un hechicero es "una persona que usa poder mágico, con la ayuda de espíritus malignos." Esta definición asume que la hechicería es un acto de magia que requiere la ayuda de espíritus o demonios para permitirle funcionar. También implica que la hechicería es un acto de "Magia Negra", así como el tipo de espíritu con el que el hechicero trabaja. Para aclarar cualquier ambigüedad que pudiera surgir de tales definiciones, la siguiente definición será entendida en conexión con el Caos y la hechicería:

> *El arte de usar bases materiales para mejorar una conjuración mágica, el resultado del cual está determinado por la voluntad del hechicero.*

Peter Carroll en su libro "Liber Null and Psychonaut" ha usado una definición similar, que también es relevante en el contexto del Caos y la hechicería: "La Hechicería es el arte de usar bases materiales para efectuar transformaciones mágicas." Las bases materiales que el hechicero usará están en gran medida determinadas, por el tipo y naturaleza del acto de hechicería elegido por el Hechicero del Caos para lograr el efecto deseado.

En un contexto histórico, el tipo de base material usada depende de diferentes variables, incluyendo la tradición, religión o cosmología tribal, localización geográfica, normas y valores culturales y en qué medida ha sido percibida la magia como un fenómeno natural. La tradición y religión o cosmología tribal tiene un efecto directo sobre qué tipos de espíritus o demonios son empleados para ayudar al hechicero; espíritus de los ancestros fueron usados así como espíritus de una demonología conocida, tal como la compleja jerarquía demonológica de los Caldeos. Tradición y religión también impactaron en el tipo y complejidad de los talismanes, amuletos y fetiches.

La localización geográfica de la tribu o civilización también se reflejaba en el desarrollo de las prácticas de hechicería. Estas prácticas incluyen el uso de sacrificios, los ingredientes y métodos para hacer pociones y polvos y, una vez más, la naturaleza de los espíritus evocados para ayudar en el trabajo. El siguiente antiguo encantamiento Acadio muestra bastante claramente cómo la geografía del área afectaba directamente a los encantamientos y hechizos del hechicero Sumerio.

Al malvado dios, al malvado demonio
Al demonio del desierto, el demonio de la montaña,
Al demonio del mar, al demonio del pantano,
Al genio maligno, al enorme uruku,
Al mal viento en sí mismo.
Al malvado demonio que se apodera del cuerpo,
que perturba el cuerpo.
Espíritu de los cielos, ¡conjúralo!
Espíritu de la tierra, ¡conjúralo![1]

El anterior encantamiento menciona el mar, desierto, montañas y pantano, y es una buena descripción del bajo Eúfrates donde las tablillas Acadias (en lenguaje Turanio) fueron usadas para hechicería tanto de naturaleza benéfica como destructiva. Como una consecuencia de vivir cerca de vastas extensiones de desierto, por ejemplo, saber del veneno de serpiente para hacer pociones fue esencial para el hechicero. Similarmente, las sociedades secretas Bizango en Haití, que practican una forma particular de vodoun, usan varias hierbas locales y extractos en su magia. El bokor (hechicero) usa una toxina del pez globo hembra entre otras sustancias para capturar el ti bon ange (espíritu) de su víctima. Este polvo es sólo conocido en Haití y está por lo tanto vinculado a la geografía, hierbas y vida animal en el área. Si es correctamente formulado y aplicado, este polvo crea el zombie o

[1]Este encantamiento es de una gran tablilla mantenida en la Biblioteca del Palacio Real de Nínive, y es citada por Francois Lenormant, "Magia Caldea", página 3.

muerto viviente. La tetrodotoxina es el ingrediente esencial ,pero como Wade Davis hace notar en su "Pasaje de Oscuridad":

> "no es un polvo el que crea a un zombie; es la fuerza
>
> mágica del bokor como es empleada durante dos eventos sólo indirectamente relacionados - el prerrequisito de la muerte antinatural y la ceremonia de resurrección en la tumba."

Esta declaración está bastante claramente de acuerdo con la definición trabajable de la hechicería mostrada anteriormente.

Además, la localización geográfica de las Islas Británicas permite al hechicero no sólo trabajar con una gran variedad de hierbas y plantas, sino que también tomar ventaja de los cambios estacionales y el variable clima. Así una tormenta eléctrica es un buen momento para cargar un talismán o amuleto y un caluroso día de verano es un momento excelente para hacer trabajos de hechicería curativa, usando la energía del sol para cargar una muñeca para tal propósito o hacer una poción de hierbas que pueda ser administrada a un amigo enfermo.

Las normas y valores culturales de la tribu o civilización han tenido una parte muy importante que jugar en la dirección y panorama de las prácticas de hechicería. Históricamente, el hechicero tenía que trabajar dentro del contexto de su socialización, pero habiendo declarado esto, el Hechicero del Caos debería romper libremente sus normas y valores culturales y ser capaz de trabajar dentro de diferentes paradigmas, o creencias culturales alternativas. Esto aumentará el panorama del arte del hechicero, ya que técnicas que no estén directamente relacionadas con la práctica histórica de la cultura del hechicero podrán ser empleadas. El límite de la imaginación del hechicero es el único factor que determina las técnicas empleadas en la Hechicería del Caos.

Como ilustración, en ciertas sociedades tales como la de los Aborígenes Australianos, los Bizango en Haití y la cultura guerrera Hausa del África Occidental, el hechicero usaba ciertas

técnicas para matar mágicamente a una víctima. Estas eran culturalmente aceptadas como capaces de quitar la vida de una persona. En nuestra cultura (Occidental) estas técnicas todavía pueden funcionar pero no son aceptadas y están más allá de las normas de la conducta secular.

Estas técnicas culturalmente relacionadas incluyen la muerte o la enfermedad por sugestión como es usada por los hechiceros Aborígenes, que utilizaban para ejecutar huesos gigantes de lagarto que apuntaban a la víctima mientras se recitaba un hechizo de muerte. Los "doctores brujos" Africanos usaban nudillos, y las brujas Europeas tallaban muñecas de madera para representar a sus víctimas. La transmisión del encantamiento, maldición o hechizo puede ser indirecta, al usar una muñeca por ejemplo, o directa, tal como la mirada entrecerrada del hechicero con sus ojos (mal de ojo) en las sociedades islámicas.

Antropológicamente, estos actos de hechicería son conocidos como "muerte vudú" (Cannon 1942; Mauss 1926). Puede también ser trazado un vínculo cultural cruzado con referencia a la muerte vudú. Wade Davis hace notar que:

> "Un individuo que rompe un código social o espiritual, viola un tabú, o por una razón u otra se cree víctima de hechicería. Condicionado desde la infancia a esperar el desastre bajo tales circunstancias, representa entonces lo que es una profecía de autocumplimiento."[2]

Las normas y valores culturales están también directamente relacionados al grado por el cual la magia es o era, en términos históricos, percibida como un fenómeno natural (o sobrenatural). Las culturas que han sido examinadas brevemente, siempre creyeron en la magia y por lo tanto aceptaban o respetaban la magia como una parte integral de la vida diaria. Culturas tribales tales como los Celtas, pueblos Nórdicos, culturas Aborígenes y vodoun (terminología moderna) de África Occidental

[2] Wade Davis en "Pasaje de Oscuridad" está describiendo la muerte vudú en términos antropológicos; es el uso de la magia, no una profecía de autocumplimiento, lo que provoca que la víctima enferme o muera.

desarrollaron prácticas de hechicería sin cuestionar la validez de su particular arte. Dentro de estas culturas altamente desarrolladas, el hechicero era tanto respetado como temido. Consecuentemente, las runas que se han convertido en parte de la tradición Nórdica Europea pueden ser usadas en trabajos de hechicería, pero lo que ha cambiado es su aceptación y uso como un alfabeto mágico válido en los pueblos del Norte de Europa tales como Gran Bretaña.

Para el profano, significando con esto a aquellos que no practican o aceptan la magia como un fenómeno natural, la hechicería parecerá ser un arte irracional practicado por el pagano o ignorante. Esta es la concepción moderna en contraposición a la antigua de tanto la magia como la hechicería, especialmente dentro del contexto de sociedades postindustriales tales como la que prevalece en Gran Bretaña actualmente.

Esto puede parecer un estorbo para el moderno hechicero que practica un arte primitivo y antiguo en un mundo moderno y así llamado "civilizado", donde la ciencia ha reemplazado a la magia; pero este, sin embargo, no es el caso. El Hechicero del Caos es capaz de manipular la visión del mundo moderno para mejorar, no obstaculizar, su magia - la realidad de una persona es la ilusión de otra. El Hechicero del Caos no es guiado por las estructuras de creencia de otra gente, sabe que la magia funciona sin tener que cuestionarse la validez del acto de hechicería que está realizando.

Todo lo que requiere el Hechicero del Caos es creatividad y la habilidad para visualizar; por ejemplo visualizar entidades conocidas, los siguientes seres no son sino un pequeño ejemplo de Sumeria y Haití: Tiamat, Pazuzu y Djab, así como la posiblemente más poderosa habilidad para conjurar entidades creadas por su propia mente. A estas les son dadas una personalidad junto con un nombre para que puedan ser comandadas para hacer la voluntad del hechicero. Las otras herramientas del hechicero deberían ser pocas en número y tan básicas como sea posible, la mayoría de las cuales deberían ser construidas por las propias manos del hechicero.

CAPÍTULO 1

HERRAMIENTAS DE HECHICERÍA



Porque ahora es tiempo de construir las herramientas
Sus secretos ocultos a los locos ciegos.

Maldecir, conjurar, encantar y ser libre,
Como un hechicero nacido que sostiene la llave.
Es tiempo de visualizar mi propia realidad.

TÉCNICAS DE ADIVINACIÓN

En la introducción declaré que las herramientas de la hechicería deberían ser básicas, pero más importante que eso es el a menudo descuidado punto de que las herramientas deberían ser prácticas y hechas a conveniencia del propósito o tipo de operación mágica. Esto es especialmente importante cuando se construyen amuletos o fetiches. Como la distinción entre amuletos y talismanes es más bien ambigua, una discusión sobre los talismanes no será incluida más que para hacer notar que son a menudo demasiado complejos para la hechicería práctica, especialmente aquellos descritos en los grimorios, tales como La Clave Menor de Salomón. En adición a esto, las herramientas mágicas consideradas aquí no deberían ser clasificadas como teniendo una asociación directa con los elementos naturales o etéricos (astrales), i.e. tierra, agua, fuego y aire, ya que esto es una vez más sobre-complicar la naturaleza simplista o primitiva de la hechicería. Sin embargo, los elementos pueden ser manipulados a través de la hechicería, un ejemplo puede ser un trabajo para proteger la casa del fuego.

Uno de los factores que pueden ser importantes en la Hechicería del Caos es intentar descubrir el resultado probable de una conjuración o encantamiento particular. Para ayudar al hechicero en la elección de las apropiadas herramientas para un trabajo, o reforzar la decisión para emprender la hechicería en primer lugar, a menudo es útil hacer una adivinación, ayudando al hechicero a decidir cómo y cuándo proceder y cuál será probablemente el resultado.

La adivinación no debería ser usada como un mecanismo de control del karma o de medida. La magia, o más directamente la Hechicería del Caos, no tiene conciencia o estructura moral por sí misma. Solamente las normas y valores culturales de la socialización del hechicero, determinarán la forma en la que la mente trata con el resultado de las conjuraciones del hechicero. El karma es un fenómeno introducido como herramienta de control social tanto en las sociedades Budistas e Hinduistas, siendo el

karma una fuerza generada por las acciones de un individuo que determina su futura existencia y reencarnaciones. Las religiones monoteístas usaron un concepto similar, i.e. el "infierno" y el "pecado" para controlar las acciones y pensamientos de la gente.

Los Hechiceros del Caos no deberían estar dirigidos por ninguna estructura moral... la única fuerza guía detrás de la hechicería es la manipulación del universo a través de la intención mágica del mago. La adivinación es el dispositivo por el que el hechicero distorsiona físicamente el tiempo para recuperar información en general, y, más específicamente, mejorar sus conjuraciones a través de una mejor apreciación de sus probables resultados. El hechicero puede usar también la adivinación para responder cuestiones mundanas, pero las preguntas y método de la adivinación deberían ser simples, ya que esto se adecua a la naturaleza de la hechicería.

Hay cantidad de herramientas adivinatorias, muchas de las que son propias de una cultura o sistema mágico particular, tales como el I Ching Chino o las runas Nórdicas. Algunas de estas herramientas cruzan las barreras culturales, tales como el uso de huesos (animales o humanos) o la sangre para el scrying, generalmente mantenidos en una vasija después del sacrificio ritual, así como los huesos o conchas de colores, formas y tamaños variados, lanzados sobre un trozo de suelo especialmente aclarado, estando la respuesta determinada por la forma en que ellos aterrizaron.

Aunque contienen conocimiento oculto substancial, sistemas de adivinación tales como el anteriormente mencionado I Ching y el Tarot son demasiado complejos para el uso práctico en la Hechicería del Caos. El Tarot en particular no es una herramienta mágica tradicionalmente usada en las prácticas de la hechicería primitiva. La construcción e interpretación de una baraja de Tarot demanda el conocimiento de ciertas asociaciones y una apreciación en profundidad de las cualidades ocultas de cada carta. Esto en sí mismo va más allá de los límites del acercamiento directo y simplicidad de las herramientas de adivinación convenientes para la hechicería. La conexión mágica

con la herramienta o herramientas adivinatorias del hechicero necesita ser directa, esto significa que el patrón en las piedras o la imagen en la sangre puede ser casi inmediatamente adivinada desde un estado alterado de consciencia. Las cartas del Tarot pueden todas también a menudo causar sobrecarga visual y mental, algo que el hechicero no está pretendiendo lograr durante los actos de adivinación.

Diferentes individuos pronto descubrirán el tipo de técnicas adivinatorias que les convengan, y una vez el hechicero haya decidido qué herramientas son convenientes, la construcción o recolección de ellas en sí misma crea un enlace mágico entre el hechicero y el completo set de herramientas adivinatorias. Las siguientes ideas sobre herramientas adivinatorias y cómo recolectarlas y construirlas sólo pretende ser un bosquejo – el Hechicero del Caos debería ser capaz de usar una cierta cantidad de discreción e imaginación. Incluso el bokor (hechicero Haitiano), al que le habrán sido enseñadas las técnicas de hechicería, usará ciertos métodos que ha desarrollado para adecuarse a su particular acercamiento a la adivinación y la hechicería en general.

Hay tres herramientas adivinatorias que el hechicero en Inglaterra puede fácilmente obtener o construir, estas son las runas, piedras y huesos (huesos de animal, humano o pájaro). Las runas son las más complejas de las tres, no solamente de construir sino con las que también trabajar, ya que son en sí mismas un completo sistema de hechicería. El Hechicero del Caos se beneficiará del aprendizaje sobre su historia, mitología e interpretaciones comunes en adivinación. El libro de Freya Aswynn, "Hojas de Yggdrasil" es uno de los más recientes libros sobre las runas, su historia y uso práctico.

La primera decisión a tomar es de qué material deberían las runas ser hechas. Tradicionalmente, las runas son grabadas en madera, pero el Hechicero del Caos puede usar cualquier material que considere apropiado, incluyendo pequeñas piedras, conchas marinas, etc. Uno de los beneficios de la madera, sin embargo, es que el grabado real de cada glifo dentro del trozo de rama

implanta la imagen de la runa en la mente del hechicero y es una forma excelente de vincularlo con cada runa. Hay tres árboles que afortunadamente todavía existen en suficiente cantidad de los que tomar una sola rama no causará un daño indebido al árbol o bosque. Estos son: el roble, que simboliza el principio masculino, el abedul, que está asociado con la Diosa en los países nórdicos, y el avellano, tradicionalmente vinculado con la magia y la brujería.

Asumiendo que el hechicero ha decidido un árbol para el material, el siguiente paso es obtener una rama. Debería ser al menos de sesenta centímetros de longitud y centímetro y medio de diámetro, algo más pequeño haría del corte en la rama en secciones (veinticuatro runas son un set completo) una difícil tarea. Se debería obtener también un instrumento para cortar la rama tan cuidadosamente como sea posible. Alternativamente, una fuerte tormenta provocará bastante daño a un árbol como para que las ramas convenientes caigan al suelo.

Los antiguos grimorios y libros sobre alta magia hacen del proceso de recoger una rama para la construcción de herramientas mágicas demasiado complejo para la hechicería primitiva. El hechicero debería decidir el momento más apropiado para el corte, por ejemplo un método simple para las runas orientadas según un modelo masculino sería coger una rama de roble durante las horas de luz diurna en el día del sol (Domingo), ya que el sol está asociado en gran medida con el principio masculino y dioses tales como Mitra, adorado en el culto del Sol Invictus, Odín o incluso la noción Céltica del Hombre Verde pueden ser evocados o llamado para dar fuerza al trabajo. También, la runa sowulo puede ser invocada ya que esta runa simboliza al sol. Si el hechicero quiere trabajar con poder intuitivo femenino, una rama de abedul sería recogida después de la puesta del sol, durante la noche, cuando el principio de la diosa de la luna ha adquirido poder sobre su opuesto masculino, lo cual naturalmente tomaría lugar la noche de la luna (Lunes). Hay varias diosas que pueden ser evocadas o llamadas, incluyendo Artemisa, Selene, Venus o Berchta, la diosa Nórdica asociada con la runa Berkana y, por lo tanto, el árbol abedul. Hay diferentes fases de la luna y el

momento más apropiado debe ser elegido por el hechicero, basado en su intuición, aunque la luna llena es elegida más a menudo y también es un momento excelente para hacer trabajo adivinatorio general.

La rama de avellano puede ser recogida en Miércoles, el día tradicional de la magia, asociado en las tradiciones Occidentales con Mercurio (o Hermes en Griego). Otros dioses o diosas asociadas con la magia puede ser llamados, incluyendo Thoth, Hécate o la Morrigan. El avellano es un árbol muy mágico y, como el roble que da la bellota, produce el avellano la avellana, que puede ser machacada y quemada como ofrecimiento al espíritu del árbol. La rama de avellano cuando se corta en segmentos también es, debido a la blandura de la madera, es comparativamente fácil de grabar. Adicionalmente, el avellano está asociado con la Brujería, los sabios populares de Bretaña eran también hechiceros y usaban el avellano en su magia. Varas y muñecas eran a menudo hechas de madera obtenida del avellano.

Los métodos anteriores de recolección de madera sólo son sugerencias; como se ha enfatizado, los Hechiceros del Caos deberían ser capaces de elegir métodos convenientes para sí mismos, incluyendo cuándo obtener la rama, cómo hacerlo y qué forma de conducta ritualística emplear cuando corten o encuentren sus ramas u otros materiales. Un árbol alternativo del que coger una rama es el tejo, representado por la runa eiwaz o algiz y significa el árbol del mundo cósmico de los Nórdicos, Yggdrasil; Odín también es invocado como un dios de los magos. Para aquellos hechiceros que quieran ser más metódicos y mantenerse dentro de una tradición en un momento, el tejo es un árbol excelente del cual hacer las runas.

Una vez la rama ha sido obtenida, es esencial que la madera sea puesta a secar completamente, lo cual la hace más fácil de trabajar. Un trabajo simple en el que comprometerse antes del secado de la rama es llamado el “ *Ritual de Enterramiento y Resurrección*.” Toma la rama, agradece al espíritu del árbol por darte parte de su fuerza vital, después cava un pequeño agujero, entierra la rama y déjala una noche. Por la maña, cava y saca la

rama, lávale la suciedad frotándola con una manzana, después eleva la rama por encima de tu cabeza encarando al sol mientras sale por el este y di "... *con mi propia mano haré las sagradas runas con esta rama, sólo usando las más simples herramientas seré capaz de hacerlas*." Esto es una declaración de intención y un pacto contigo mismo por el que completarás el trabajo emprendido. La rama debería ser enterrada en tu jardín u otro lugar cuyo suelo sea sagrado o especial para ti; si esto no es posible, encuentra un trozo de suelo en el que puedas trabajar sin ser interrumpido. Una vez de nuevo la imaginación del hechicero debería ser la guía. El enterramiento de la rama simboliza la muerte, en este caso la muerte de la rama como parte del árbol. Recuperarla simboliza la intención del hechicero de dar a la rama una nueva vida mágica.

Cuando la rama se haya secado, el tiempo necesario para esto dependerá de la madera que hayas elegido, el hechicero puede entonces comenzar a hacer las runas individuales. Cómo se hagan depende del individuo. Una de las formas más fáciles de hacer esto es usar el primer pie de la rama y cada media pulgada hacer una marca, dividiendo así la primera mitad de los dos pies de la rama en veinticuatro secciones. Cuando las secciones hayan sido cortadas, el hechicero estará preparado para empezar a grabar las runas individuales.

Es importante que las runas sean grabadas de una forma metódica. Las veinticuatro runas están divididas en grupos de ocho, conocidos como "aett." Cada aett tiene una importante función simbólica y numerológica. Empieza con la primera runa, fehu, después a lo largo de los siguientes veinticuatro días, graba una runa durante el día (o por la noche). Después de que cada runa haya sido grabada, aprende sus significados mágicos y dedica algún tiempo a la meditación sobre ellas. Esto permite que las runas sean almacenadas en varios niveles en la memoria del hechicero, para que puedan ser visualizadas cuando se realicen otros trabajos de hechicería. Después de cada aett, pon las runas en orden y observa cómo cada runa se desarrolla dentro del carácter individual de cada ett, e. g. el primer aett mostrará al

hechicero cómo la gente del Norte percibía el desarrollo del orden a partir del caos, en términos del desarrollo del universo.

Cuando todas las runas se hayan completado, será el momento de consagrarlas. La consagración es importante ya que permite al hechicero cargar cada runa con parte de su fuerza vital, formando así un enlace mágico directo con las runas. El hechicero, puede usar su sangre o semen, mientras que la hechicera puede usar su sangre, fluidos sexuales o su particularmente poderosa sangre menstrual. Usando la intuición, cada hechicero decide qué substancia o fluido es más conveniente para sí, incluyendo cualquier combinación de substancias. Si el hechicero tiene una pareja mágica, pueden combinarse fluidos de los cuerpos de ambos para la consagración, una excelente combinación sería el semen de él mezclado con el fluido vaginal y sangre menstrual de ella.

El siguiente rito puede ser usado para mejorar la consagración y también es una buena introducción al trabajo ritual que el hechicero puede efectuar cuando esté haciendo otros trabajos de hechicería. Asumiendo que trabajarás bajo techo, el primer paso es aclarar un espacio de trabajo en una habitación donde no seas interrumpido; este actuará como un templo, aunque no será necesario usar un templo para la mayoría de trabajos de hechicería. Coloca las runas en un círculo sobre el suelo, haciendo el círculo al menos lo bastante grande para sentarte en él y, si lo sientes apropiado, quemar incienso y velas para suministrar la deseada atmósfera. Si vas a usar sangre para consagrar las runas, toma un pequeño implemento cortante y colócalo en el círculo. Desnudo y fuera del círculo, eleva tus brazos y di:

Caos yo te convoco
Poder sin forma ayúdame
Mi cuerpo es tu templo
Mi mente tu Señor
Consagremos estas runas
Que el poder del Caos esté conmigo
Cuando las use,

¡Porque esta es mi voluntad!

Cuando hayas completado la conjuración del Caos, que también sirve como una declaración de intención, entra al círculo y siéntate en una confortable posición. Es importante relajar y aclarar la mente para que puedas empezar a prepararte para entrar en gnosis[3]. Si tienes un tambor, puede ser colocado en el círculo como una ayuda en la convocación de demonios, ancestros o espíritus para presenciar tu trabajo. Una alternativa es ronronear ya que este es también un antiguo método de elevar el poder mágico.

Cuando la mente esté aquietada y el cuerpo relajado, comienza a visualizar la estrella de ocho rayos del caos encima de tu cabeza, siente su poder... empieza a tamborilear con una percusión rítmica o ronronea hasta que la gnosis o un estado alterado de consciencia sea logrado. Ahora coge el sagrado fluido cortando tu cuerpo o excitando el poder sexual para recolectar el semen, fluido vaginal o sangre menstrual sexualmente cargada. Empezando por el inicio, consagra cada runa por turno, hablando, i.e. algo así como llamando a susurros, un apropiado potenciamiento, por ejemplo "Hail Caos, hail Odín," ya que Odín es el dios de los magos en la mitología Nórdica. Cuando cada runa haya sido consagrada, vuelve al centro del círculo y destierra con risa, una palmada de las manos o un kia, lo cual es una controlada liberación de poder usada en las artes marciales que suena como un chillido o grito. El rito de consagración está ahora completo.

La estrella de ocho rayos es visualizada ya que este símbolo representa el poder srcinario del universo y es por lo tanto conveniente para ayudar al Hechicero del Caos a cargar las runas. Los demonios, ancestros y/o espíritus presencian el rito y simbolizan la comprensión del hechicero de que la hechicería es un arte mágico sin moral en la que todo está permitido.

[3] Gnosis es una palabra usada para describir la consciencia mágica como comparada a la consciencia robótica y mundana. Las técnicas para lograr la Gnosis serán bosquejadas en capítulos subsecuentes.

Un método alternativo de adivinación es el uso de piedras coloreadas para obtener respuestas directas a cuestiones simples. Cuatro piedras son adecuadas para este tipo de hechicería adivinatoria, y deberían una vez más ser encontradas por el hechicero personalmente. Si el plan es llevar las piedras adivinatorias a todas partes, la bolsa debería también ser hecha por el hechicero, los materiales tradicionales para una bolsa son el cuero, la gamuza o el terciopelo. El color de cada piedra es una elección personal, pero una sugerencia sería una piedra negra para el "no" o resultados negativos, una piedra blanca para el "sí" o resultados positivos, una piedra roja para proceder con precaución y una piedra con más de un color para indicar que la respuesta a la cuestión no es un corte claro y que se requiere una adivinación más compleja para adivinar una respuesta conveniente.

Las piedras pueden ser usada para responder cualquier cuestión realizada en un formato sí-no, tal como ¿está siendo fulano honesto conmigo? La respuesta es obtenida introduciendo tu mano en la bolsa y sacando una piedra. Las piedras pueden ser consagradas con un ritual similar al descrito anteriormente o untando simplemente cada una con sangre o saliva, después de haber generado un estado alterado de consciencia con cualquier método que parezca apropiado, y diciendo:

"Estas piedras fueron confeccionadas por los elementos.
Que las huestes del Caos las carguen con sabiduría
Y poder para responder cualquier cuestión que les
pregunte."

Huesos de animales y pájaros tales como cuervos o águilas también son herramientas usadas en la adivinación. Tanto los hechiceros Haitianos como aborígenes son ejemplos de personas que usan huesos. Ciertas formas de religiones de África Occidental, que después se desarrollaron en el Vodoun en las Américas, incorporan huesos humanos en la adivinación así como los usan como trampas para espíritus, que contienen una entidad que puede ser usada para hacer la voluntad del hechicero. Los

huesos humanos tales como los de los nudillos, costillas y calaveras son todavía hoy usadas por una gran diversidad de hechiceros de diferentes culturas para una variedad de trabajos de hechicería, y pueden ser incluidos en las herramientas de los modernos Hechiceros del Caos.

La técnica para usar huesos varía entre cada hechicero o chamán, ya que los chamanes también usan huesos para la adivinación. Así que cada Hechicero del Caos tendrá que diseñar su propio significado y técnica cuando use los huesos para adivinación. Interesantes técnicas adivinatorias fueron desarrolladas entre las varias tribus que habitaban el Congo. Una de tales técnicas empleaba una mandíbula de cocodrilo con una superficie superior plana lijada. El hechicero frotaba un disco de madera por arriba y por abajo repetidamente a lo largo de la superficie lijada de la mandíbula mientras cantaba una variedad de posibles respuestas a la cuestión entre manos. Esto podría incluir el descubrir el remitente de una maldición o las causas de un infortunio reciente. El adivino pronunciaría la respuesta recibida del oráculo cuando el disco parara. La posición del disco a lo largo de la superficie lijada indicaría al adivino la correcta respuesta a la adivinación. Figuras animales y humanoides en una posición agachada con la superficie superior plana lijada, eran una herramienta adivinatoria alternativa a la descrita, la mandíbula de cocodrilo, era usada por los Kuba-Bushoong y fue coleccionada por Emile Torday en Nsheng en 1909. El Hechicero del Caos puede si así lo desea, desarrollar técnicas adivinatorias srcinales para adecuarse a requerimientos y gustos individuales.

LA CAOSFERA

Una vez se ha obtenido un juego adivinatorio o se ha hecho uno, el hechicero puede comenzar a construir las otras herramientas. La elección depende de la preferencia individual, sin embargo una herramienta simple pero multipropósito es la caosfera. La caosfera como previamente fue descrita es una estrella de ocho rayos, generalmente dibujada en dos dimensiones

como un círculo con ocho flechas saliendo de él, y es uno de los más antiguos símbolos mágicos.

La caosfera puede ser hecha de una gran variedad de substancias. Si es posible, el material elegido debería ser natural, no sintético, ya que una substancia natural contiene ya una cierta cantidad de energía del caos. Si el hechicero tiene acceso a una forja u horno, la caosfera puede ser hecha de hierro o arcilla, o puede ser grabada en una sección transversal de un árbol. Como antes, estas sólo son sugerencias y otros materiales también pueden ser usados. La caosfera terminada puede ser pintada en negro, si el hechicero así lo desea, ya que una casofera negra es ideal para ser usada como espejo negro, el cual en sí mismo tiene una gran variedad de usos. Como espejo negro, puede ser usada para visualizar entidades y llamarlas desde el abismo del caos para hacer el trabajo del hechicero, tal como enviar a la entidad para que ataque a un enemigo, encontrar un objeto perdido o guardar una posesión mientras el hechicero no esté cerca de la misma. La caosfera también puede ser usada como una trampa para un espíritu, amuleto o fetiche, o como un portal dentro del astral. Un uso de hechicería final de la caosfera es usarla para absorber un ataque durante un combate mágico. Cuando un hechicero se hace consciente de que es la víctima de una actividad mágica adversa y no está siendo sólo paranoico, puede tomar la siguiente acción protectora: sujeta un mechón de pelo y recorte de uñas a la caosfera, lo cual creará un atractor, desviando el ataque dentro de la caosfera que a su vez lo absorberá como un agujero negro, anulando el ataque.

El tamaño de la caosfera depende de la elección personal, aunque una caosfera de un diámetro de ocho pulgadas (veinte centímetros aproximadamente) permite ser usada como punto focal para la visualización y lo relaciona con los ocho rayos de la caosfera, así como imprime las conexiones en la mente durante su construcción. Una caosfera más pequeña puede ser construida, que el hechicero puede llevar sobre su persona en todo momento, almacenada en una bolsita o llevada alrededor del cuello, actuando automáticamente como un poderoso amuleto. Una

función alternativa es que puede ser usada efectivamente para lanzar hechizos, o como un punto focal para llamar a una entidad que requieras en cualquier momento sin atraer la atención sobre ti mismo.

La caosfera de ocho pulgadas de diámetro es lo suficientemente grande como para ser usada como base sólida sobre la que poder preparar mezclas de polvos y herbales para una variedad de trabajos de hechicería. La caosfera también puede ser visualizada hacia otras herramientas mágicas, o de hecho cualquier objeto, para impartir una carga primitiva y poderosa. Este es un método simple e inmediato que permite al hechicero consagrar cualquier objeto al Caos en preparación para otros trabajos de hechicería. Esta técnica de visualización será más desarrollada en los capítulos sobre las técnicas de la hechicería y la magia con muñecas. Siguiendo a esto hay un ejemplo de un trabajo de curación simple usando una piedra consagrada de esta forma.

Ciertas preparación son generalmente necesarias antes de que el hechicero pueda empezar un trabajo de hechicería. Para este trabajo de curación particular de hechicería, quema una pequeña cantidad de incienso o cristales de frankincienso; este era tradicionalmente usado en países de África Oriental y Arabia durante rituales de purificación o destierro, y es resina gomosa obtenida de un árbol que era sagrado para estos pueblos originalmente nómadas. Quemar frankincienso así ayuda en el destierro de la enfermedad y el aroma que se produce actúa también como un agente calmante natural que relaja tanto al hechicero como a la persona a ser curada. El hechicero también puede masajear a la persona para relajarla, lo cual también ayudará a mejorar el vínculo mágico entre el paciente y el hechicero. La preparación final es pedir al paciente que se concentre sobre el área afectada ya que esto ayuda a confinar la mente del paciente evitando cualquier distracción del pensamiento.

Cuando las preparaciones hayan sido completadas, el trabajo curativo puede comenzar. El hechicero puede empezar la curación

canturreando, usando un tono tan profundo como sea posible, o alternativamente cantando el mantra aum, que es usado en el Tíbet, entro otros lugares. Esto debería permitir que se logre un estado de no mente o gnosis, lo cual capacita al hechicero para operar dentro de su consciencia mágica en lugar de la consciencia normal o robótica. Cuando se ha obtenido un estado de gnosis, el hechicero puede comenzar a visualizar la caosfera sobre la piedra. La visualización debería ser mantenida tanto como sea posible, durante lo cual la piedra debería ser colocada sobre la parte afectada del cuerpo del paciente. El hechicero después empieza a visualizar la enfermedad, dolencia o infección siendo atraída dentro de la caosfera por el poder contenido dentro de la piedra. En este punto, el hechicero debería ser capaz de discernir el nombre del demonio o entidad que srcinalmente provocó que la enfermedad se manifestará y a qué se parece. Cuando la enfermedad está totalmente contenida dentro de la piedra, será sellada allí por la caosfera que fue visualizada al principio del trabajo. El hechicero después susurra suavemente, pero con autoridad, el nombre del demonio y las palabras: “ **se ha marchado**.” La hechicería ahora ha sido completada.

Como una aplicación final, la piedra debería ser enterrada o arrojada a un río tan pronto como sea posible. Esto representa simbólicamente la muerte de la enfermedad y el demonio que srcinalmente la causó. El moderno Hechicero del Caos sólo aplica la noción de demonios en un sentido análogo. Percibiendo la enfermedad como un demonio, la mente del hechicero es capaz de manipularla y destruirla más efectivamente que llamando directamente al virus o enfermedad por su nombre médico; también mantiene el trabajo curativo dentro de la concepción tradicional de cómo fue provocada la enfermedad. Los Caldeos tenían un demonio para cada enfermedad y afección conocida por ellos, y convocarían al demonio durante un trabajo curativo para desterrarlo de la persona enferma usando una forma de exorcismo para curarle. Hoy la mayoría de personas van al doctor que a menudo prescribirá medicamentos, lo cual el paciente aceptará sin

pensar exactamente en qué contiene la botella... desafortunadamente, un acercamiento menos personal.

Una caosfera visualizada también puede ser proyectada hacia cualquier parte del cuerpo de una persona para permitir al hechicero tomar control de cualquier situación. Si el hechicero está siendo amenazado por un agresor, puede responder proyectando una caosfera visualizada dentro del tercer ojo del agresor; esta es situada entre los dos ojos físicos en el centro de la frente. Esta técnica de hechicería particular confundirá al agresor y dará tiempo al hechicero para decidir qué forma de acción evasiva sea requerida. Alternativamente una caosfera visualizada dentro del área genital puede ser usada para elevar la consciencia sexual de una persona del hechicero y, esperanzadoramente, una respuesta placentera. Un ataque mágico puede ser enviado visualizando una caosfera dentro de la fotografía del sujeto del ataque. Esta técnica puede también eliminar cualquier recuerdo del hechicero de la mente de la persona atacada a través de la fotografía.

EL PUNTERO (VARA)

La palabra *puntero* es más conveniente para entender sus connotaciones en la hechicería que la palabra vara, así como vara es más apropiada para describir la herramienta mágica usada en los sistemas mágicos relacionados con la Alta Magia. El puntero no tiene ninguna relación directa con un elemento alquímico particular; esto también lo distingue de una vara, que está asociada con el elemento fuego en el sistema de magia desarrollado en la Golden Dawn.

En la hechicería Africana el puntero es una de las herramientas fundamentales. A diferencia de una vara, el puntero no tiene que ser hecho de una rama cortada de un árbol específico en un momento previamente designado. Nudillos amarrados al extremo de un palo eran apuntados a una víctima para maldecirla, lo cual a menudo conducía a lo que es técnicamente llamado muerte psicogénica o vudú. Los huesos humanos o animales, así

como el pie de un gallo negro, también pueden ser usados como un puntero efectivo, para maldecir a una persona o en otras conjuraciones de hechicería. Las tribus Lokotos y Sindamos de África todavía usan serpientes no venenosas como punteros. Para estas gentes la serpiente es un animal sagrado que representa la vida, fertilidad y fuerza. Si un miembro femenino de la tribu es incapaz de quedarse embarazada, ella irá al hechicero a recibir el poder de fertilidad de la serpiente. Durante el trabajo de fertilidad, el hechicero inserta una serpiente viva dentro de la vagina de la mujer, para aumentar la posibilidad de que quede embarazada. El hechicero también le dará un amuleto de serpiente para que lo lleve sobre el cinturón alrededor de su cintura. La serpiente representa el falo, lo penetrante más bien que recibir energía sexual de por sí. El hechicero debería proyectar su energía dentro de la serpiente y usarla para curar o destruir. Los Lokotos y Sindamos también usan la serpiente para apuntar a la respuesta apropiada durante los trabajos de adivinación.

El Hechicero del Caos puede usar el puntero para dirigir su voluntad hacia un objeto tal como un fetiche o amuleto para cargarlo con la energía del caos. Un amuleto puede ser cargado simplemente sosteniéndolo en una mano y usando el dedo índice de la otra mano como puntero, concentrando una carga éterica emanando de la punta del dedo índice dentro del amuleto. Haciendo esto, el hechicero está creando un vínculo mágico directo con el amuleto. La mayoría de personas son conscientes de la sensación desagradable experimentada cuando otra la apunta con un dedo; esta reacción puede provenir de nuestro pasado tribal cuando apuntar con un dedo era maldecir o encantar a la persona.

Los hechiceros Filipinos, aunque hoy prefieren ser llamados doctores para obtener credibilidad, usan sus dedos como punteros para dirigir su energía mágica, reemplazando la necesidad de usar un escalpelo para hacer cirugía. Después de que la cirugía es terminada no hay cicatriz o marca dejada sobre el cuerpo. Las manos o dedos son así una herramienta mágica muy poderosa. El dedo índice puede ser usado para dirigir sutilmente energía a

cualquier objeto de una forma discreta o para evitar atraer la atención. Un hechicero puede, sin embargo, incluir un puntero en su equipamiento mágico.

Un puntero puede hacerse del resto de la rama que fue usada para confeccionar las runas. Puede ser decorado con símbolos mágicos o sigilos diseñados por el hechicero, grabados en el puntero para cargarlo, y puede ser afilado en uno de sus extremos para que recuerde una punta lisa. Una caosfera puede ser grabada dentro del puntero y teñida con sangre y semen o fluido vaginal, cargando el puntero completado de una manera similar a las herramientas adivinatorias.

El falo también es una imagen mágica ampliamente usada, yendo más allá de las connotaciones puramente sexuales. Un puntero fálico puede ser grabado en madera para ser usado de esta forma en trabajos de hechicería de una naturaleza sexual, pero también en otros trabajos que requieran una fuerza creativa penetrante. Una serpiente puede ser grabada o pintada sobre el puntero fálico como un símbolo de su dadora fuerza de vida. Puede ser usado, por ejemplo, para realizar trabajos curativos para problemas femeninos internos. El hechicero que va a realizar la ceremonia curativa primeramente relajará a la paciente, para que la penetración no sea dolorosa y una vez haya sido lograda, el hechicero puede comenzar a visualizar una caosfera dorada de pura energía curativa y vibrar un mantra canturreado para inducir la gnosis. El hechicero El hechicero entonces visualiza la caosfera dejando el puntero y lentamente desintegrando, destruyendo la enfermedad y de esta manera desterrándola. Estas prácticas no deben ser vistas en términos de perversión sexual y los hechiceros que han usado objetos fálicos y todavía los usan para los trabajos de hechicería, lo hacen en un estado alterado de consciencia, para dirigir la voluntad hacia el éxito del trabajo emprendido. El puntero fálico puede ser usado para enviar un hechizo para atraer a una pareja. En este caso el hechicero puede visualizar el encuentro sexual, apuntando el arma fálica en la visualización y recitando un hechizo de atracción, que puede ser de la siguiente forma simple:

Ven a mí o mujer de mi lujuria.
Que la llama sexual se encienda en tu mente.
Siénteme, quiéreme, y antes de la luna llena
Estarás en mis brazos.

El puntero fálico es una muy antigua herramienta mágica que ha sido usada por gran diversidad de culturas para varios propósitos mágicos y simbólicos. En África todavía hay en la actualidad una tribu que tiene en su poblado un convento en el que las religiosas adoran un falo grabado, usándolo como fetiche. Las religiosas insertan el falo dentro de sus vaginas al amanecer cada mañana y se masturban para asegurar que las mujeres de la tribu serán fértiles y las cosechas abundantes. Después de que el periodo de iniciación es completado todas ellas toman parte en un rito de paso que implica tener unión sexual con el cabeza masculino del convento. Antes del rito, las iniciadas son todas vírgenes y esta será la única vez en sus vidas que tengan una unión sexual, salvo el ritual de masturbación. Ellas permanecen célibes, viviendo dentro de los confines de los muros del convento, habiendo entrado por su propia libre voluntad. El fetiche fálico es una forma divina adorada como un guardián de la naturaleza. Grandes penes son grabados por los miembros masculinos de la tribu e insertados dentro de los muros externos de sus cabañas.

El puntero también puede servir como una herramienta a ser usada en conjuraciones de demonios, entidades y espíritus. Estas entidades pueden ser usadas después para llevar a cabo las órdenes (voluntad) del hechicero, sea una maldición, hechizo, encantamiento u otro trabajo de hechicería. El puntero actuará como un imán que atrae a la entidad que es convocada. Para llamar a la entidad o espíritu, el hechicero puede usar una lengua barbárica tal como el Enoquiano que fue escrito por el mago Isabelino John Dee, bajo la instrucción del ángel de Enoch. El hechicero también puede usar su propio lenguaje mágico, que puede ser inducido durante gnosis. Las palabras barbáricas deberían fluir libremente siendo liberadas desde la mente. El

hechicero no entiende necesariamente las palabras pero la entidad se manifestará a sí misma con independencia de ello. Una técnica alternativa es conjurar usando una escritura mágica, tal como las runas o los Caracterres Babilónicos o Caldeos. Las formas Caldea y Babilónica de escritura son muy antiguas y algunas de los más antiguos encantamientos usados por el hombre para convocar a los demonios son de Caldea, que estaba localizada en lo que ahora es el sur de Irak.

El nombre del demonio a ser convocado es escrito dentro de un triángulo usando las letras de la escritura elegida. Tanto el triángulo como el nombre del demonio pueden ser trazados con la sangre del hechicero, para formar un vínculo mágico, o alternativamente sal también puede ser usada. El puntero es entonces sostenido con los brazos estirados como un gesto de autoridad mientras el nombre del demonio es invocado para despertarlo desde el Abismo del Caos. El puntero también puede ser usado para trazar el nombre del demonio en el aire, enviando una carga dentro del éter (astral) que abra un portal o pórtico para que el demonio se manifieste dentro del triángulo en el plano material. Después el puntero se convierte en un arma mágica para defender al hechicero contra cualquier acción indebida tomada por el demonio una vez haya aparecido. Cuando estés dando a la entidad la licencia para partir (desterrando), el puntero puede ser usado para visualizar una carga etérica o eléctrica emanando desde la punta y entrando en el demonio, mimando la energía que requiere para manifestarse dentro del triángulo. Un círculo astral también puede ser dibujado alrededor del hechicero como un escudo protector durante cualquier trabajo, y cuando el hechicero esté trabajando fuera, el puntero es una poderosa herramienta que le permite dibujar sigilos y sellos en el suelo, cargándolos instantáneamente.

Como se ha declarado previamente, el término puntero ha sido usado para distinguirlo de una vara, que está tradicionalmente asociada con la Alta Magia, las técnicas que son delineadas en libros tales como “La Clave Menor de Salomón” y “La Magia Sagrada de Abramelin el Mago.” Esta es la razón de

que el término puntero fuera usado para describir la herramienta que puede ser directamente usada en la Hechicería del Caos. Con intención de evitar complejidades, las técnicas primitivas, en este sentido significan antiguas o tribales, son preferidas y suficientes para lograr resultados exitosos en la Hechicería del Caos.

AMULETOS

Un amuleto o encantamiento puede ser preparado para servir a una gran variedad de funciones. Existen varias definiciones de amuleto, el Longman Concise English Dictionary da la siguiente definición: "*Un pequeño objeto llevado como un encantamiento contra el mal.*" Esta definición es demasiado limitante y no tiene aplicación práctica real ya que sólo considera los amuletos como protección. Esta definición es más conveniente para una comprensión práctica de cómo los amuletos pueden ser aplicados en la Hechicería del Caos:

Un amuleto es un objeto que representa el deseo o voluntad previamente determinados de la persona que lo ha construido. Cuando es correctamente cargado con su propia fuerza vital, puede ser considerado como teniendo una simple y por lo tanto dirigida consciencia.

Un amuleto es una base material cargada por el hechicero para contener su doble etérico, para servir a una función particular.

Tradicionalmente los amuletos fueron construidos para recordar pequeñas figuras humanoides o de criaturas. El moderno Hechicero del Caos no necesita construir un amuleto para recordar ninguna de las anteriores. La base material, sin embargo, debería representar la voluntad o deseo del hechicero que la construye, incluso si, por ejemplo, un amuleto fuera hecho para proteger la casa del hechicero mientras no está ocupada de ser robada o dañada por los elementos naturales (fuego, aire, tierra y agua). Cuando sea construido, sin embargo, el amuleto no

recordará necesariamente a la casa en cuestión. Esto es para evitar lo que Peter Carroll llama lujuria por el resultado, que puede frustrar el intento srcinal del amuleto o, de hecho, cualquier trabajo de hechicería. El hechicero debe aprender a evitar pensar constantemente en el propósito del amuleto una vez ha sido construido y cargado.

El hechicero necesita hacer un vínculo mágico directo con la base material de la cual el amuleto es construido. Durante la carga del amuleto, el hechicero evocará el doble etérico y lo empujará dentro del amuleto. Esto puede ser hecho simplemente visualizando o "sintiendo" el duplicado del amuleto como una fuerza resplandeciendo dentro de la base material. Para volver al ejemplo de la construcción de un amuleto para proteger la casa del hechicero, un objeto de la casa puede ser usado como la base material; el siguiente sólo es un ejemplo para ilustrar la técnica empleada. Toma una antigua copa o jarra de loza, una que haya sido usada durante un buen periodo de tiempo por ti mismo y rómpela en trozos pequeñitos, diciendo con autoridad: " *protege esta casa de (complétalo tú) cuando quiera que yo salga.* " Se puede usar la cólera para evocar la fuerza vital necesaria mientras aplastas la copa para lograr un estado de gnosis para cargar los restos de la copa con energía del caos protectora. Una vez la copa ha sido aplastada en trozos pequeñitos, recoge los trocitos y colócalos en una pequeña botella, similar a las que contienen una inyección de obtenible de un fuera de la ley, y llevarla alrededor de tu cuello, o llevarla contigo todo el tiempo mientras estás fuera de tu casa. Sangre o saliva pueden ser colocadas en la botella para mejorar el vínculo mágico entre el hechicero y el amuleto. Un vínculo mágico ya ha sido creado por el hecho de que el hechicero ha usado previamente el objeto, en este caso de la copa, antes de que fuera destruido y renacido como amuleto.

Si el amuleto ha sido cargado efectivamente el hechicero sabrá si algo adverso le está ocurriendo a su propiedad, aunque esto no debería ocurrir. El amuleto en este caso estará actuando como un servidor cuya única función es proteger la propiedad del hechicero cuando no esté habitada. Es aconsejable darle al

amuleto un lapso de vida especificado, esto es debido al hecho de que del uso continuo, como una batería, su energía comenzará a agotarse. Una vez el lapso de tiempo especificado se haya alcanzado, el amuleto debería ser destruido quemándolo, enterrándolo o arrojándolo a un río o al mar. Una vez el amuleto haya sido construido y cargado debería ser considerado como una pieza de joyería y su función real desterrada de la mente.

La Cruz Cristiana y la de San Cristóbal son llevadas por millones de personas. La de San Cristóbal especialmente puede ser considerada como un amuleto protector contra cualquier peligro que pueda ocurrir durante un viaje. El Hechicero del Caos puede usar estas imágenes, pero uno tiene que recordar que la religión Cristiana ha sido responsable de no sólo la muerte de miles de personas inocentes, sino que también de la destrucción de las prácticas mágicas de Bretaña y las culturas tribales a lo largo del mundo. La Hechicería del Caos no necesita estas imágenes, ¡inventa las tuyas propias! La imaginación puede destruir el control religioso de la mente y el dogma.

Un amuleto también puede ser construido para servir como un escudo protector multipropósito. El amuleto en este caso todavía puede ser cargado para tener una sola directiva; la declaración de intento incluirá la orden necesaria antes de que el amuleto sea cargado. Una pequeña representación del hechicero es ideal para este tipo de amuleto, y continúa la imaginería tradicional previamente delineada, y aunque adaptada para adecuarse al acercamiento de la Hechicería del Caos. La figura puede ser hecha de arcilla, por ejemplo, o grabada en madera. Debería ser lo bastante pequeña para ser llevada confortablemente alrededor del cuello, dentro de una bolsita o adaptada para ser pinchada como un adorno de la vestimenta. Si es hecha de arcilla, un poco de recorte de uñas puede ser insertado dentro de la imagen mientras todavía sea manipulable, o un poco de vello púbico y pelo de la cabeza puede ser añadido para mejorar el vínculo mágico. Si es grabado en madera puede ser teñido con los fluidos sagrados previamente mencionados. Usar fluidos corporales y mechones de pelo es una técnica primitiva de

hechicería que personaliza el amuleto y como previamente se ha declarado crea un poderoso vínculo mágico. Cuando la figura esté terminado, el hechicero puede cargarla de una forma más ritualizada. Esto puede emprenderse mejor por la noche en un lugar recluido para evitar ser interrumpidos. Un campo o bosque permitirá al hechicero contactar con los elementos naturales dentro del espacio de trabajo. Cuando un lugar conveniente haya sido encontrado el amuleto puede ser cargado. Sostén la Auto-imagen (amuleto) encima de tu cabeza y recita la siguiente declaración de intento:

Que esta imagen de mí mismo me proteja de cualquier daño para mi mente o cuerpo, ya sea mágico o de otro tipo.

Esta puede ser cambiada para adecuarse a los requerimientos personales. Una vez la declaración de intento haya sido recitada, toma una profunda respiración y exhala sobre la imagen para cargarla con su propia fuerza vital etérica.

El amuleto ahora te protegerá conforme a tu declaración de intento. Trabajará aunque no seas consciente de que lo esté haciendo. El siguiente ejemplo, aunque pueda parecer trivial, explica cómo el amuleto puede trabajar para protegerte. Tú quieres cruzar la carretera, pero decides caminar hacia delante. Este cambio de mente salvó tu vida. Si hubieras cruzado la carretera en ese punto, un coche a la carrera te habría atropellado y matado. Esto, por supuesto, nunca podrá ser demostrado, pero tal es la manifestación de la magia. El amuleto debería ser destruido después de un tiempo de uso. Esto necesita hacerse, ya que después de unos pocos meses contendría mucha energía negativa que habría dañado por otro lado el cuerpo y la mente. La carga srcinal también habrá sido reducida para hacer la tarea específica. Otra imagen puede ser construida, si el hechicero lo siente necesario. No pensar en el propósito del amuleto, como se explicó previamente, ya que ello demolerá psíquicamente la energía que fue puesta dentro del amuleto al cargarlo. El Caos es

una fuerza poderosa... déjala hacer el trabajo para ti, la tarea del hechicero es manipularla para el efecto o propósito deseado.

Los amuletos también pueden ser construidos para proteger o ayudar a otra persona. Una técnica útil para decidir cómo debería ser construido el amuleto es entrar en un estadio de trance hasta que la gnosis sea lograda y usar una forma de adivinación astral para obtener los símbolos relevantes o imágenes que pueden ser grabadas en la base material del amuleto. La gnosis (consciencia mágica) puede ser lograda a través de cierta cantidad de técnicas diferentes, dos de las cuales son no dormir y el baile extático, que es usado en numerosos sistemas mágicos, tales como el vodoun. Ronronear es un método alternativo, que aquieta la mente permitiendo acceder a la gnosis, como fue discutido al principio de este capítulo. La imagen recibida en el trance podría ir desde alguna forma geométrica a un animal o demonio que el hechicero no conociera previamente. Una vez las imágenes hayan sido recibidas por adivinación astral el hechicero puede cargarlas mientras todavía permanece en gnosis. Después de retornar a la consciencia normal (robótica), el amuleto puede entonces ser construido para contener los símbolos etéricos, o imágenes demoniacas, en una base material de la propia elección del hechicero.

La investigación etnográfica y antropológica ha compilado una amplia variedad de información en relación al uso de encantamientos, amuletos y fetiches, de diferentes perspectivas culturales. Emil Torday trajo a Inglaterra una vasta colección de arte tribal, incluyendo encantamientos, amuletos y fetiches, desde la región del Congo de África, a principios de este siglo (1900-1909). El Hechicero del Caos puede ver ejemplos de estas herramientas tribales mágicas en el Museum of Mankind, el British Museum (ambos en Londres) y el Pitt Rivers Museum in Oxford. El Museum of Natural History en Los Ángeles también contiene parte de la carga mágica y uso ritual srcinales, así el hechicero puede meditar sobre los artefactos mostrados, y beneficiarse del poder usado para construirlos.

Los siguientes encantamientos y amuletos forman parte de la colección Torday, así como los artefactos de hechicería de otras regiones del mundo donde la hechicería es todavía practicada por los pueblos indígenas. La gente de Kwilu River usó figuras humanoides como amuletos contra los espíritus adversos. El Chiefly Clan de los Kwilu grabó un encantamiento en madera en la forma de un fuelle de herrero ya que el herrero era considerado un hechicero; una correa de cuero decorada con abalorios de cristal azul era fijada al encantamiento para que pudiera ser llevado alrededor del cuello. Silbatos fueron grabados en marfil como encantamiento para proteger al cazador. Los guerreros llevaban un encantamiento similar para protegerles durante la guerra; el silbato era usado para llamar al espíritu del animal durante la caza, o para convocar un espíritu protector durante la batalla, lo cual en la mayoría de los casos era un combate cuerpo a cuerpo.

El pueblo Pende grabaría pequeñas cabezas de madera que algunas veces eran astadas, para ser usadas como encantamiento protector durante la ceremonia de iniciación de los niños (el rito de paso) a la madurez. Los Pende usaban hueso y hierro así como madera para construir sus amuletos y encantamientos, estos todos son materiales naturales y no sintéticos, que eran vistos por los Pende como conteniendo sus propio poderes mágicos. El cazador Pende llevaba un colmillo de marfil alrededor de su cuello como un amuleto para protegerle mientras cazaba. En la región del Oriente Jívaro de Sudamérica, cabezas reducidas eran llevadas como poderosos amuletos y también como un símbolo de coraje y status dentro de la tribu. Esta práctica es similar a la colección de cueros cabelludos de los pueblos nativos de Norte América. Los principales practicantes de este particular método de obtención de bases materiales para amuletos fueron las naciones guerreras tales como los Sioux. El correcto título para el Sioux es una traducción francesa para una palabra Chipewa para serpiente o enemigo, Nadowssious. Los guerreros Apaches también cortaban las cabelleras de sus enemigos; la palabra Apache es una derivación de apachu, la palabra Zuní para enemigo. Los Apaches eran las

tribus nómadas predominantes en el Sudoeste Americano; ellos desarrollaron una cultura mágica formidable, la colección de cueros cabelludos humanos sólo era una de sus prácticas. Como la mayoría de tribus Indias Americanas, su propio nombre en sí mismo, N'de, Inde o Tinde, era su palabra para gente. Una de las naciones guerreras más amenazantes era la de los Comanches, que eran particularmente buenos criadores de caballos, criándolos veloces y ágiles, y quienes coleccionaban cueros cabelludos como trofeos de guerra; ellos también los usaban como amuletos a ser llevados como una protección durante el combate. Se ha argüido que la práctica de cortar cabelleras fue srcinalmente introducida por los colonos Europeos, que sabían cuán sagrado era el pelo para los Indios de las llanuras.

En las Islas Andaman, el cráneo de un pariente sería llevado en una bolsa de cinta. Esta práctica de usar el cráneo de un pariente fallecido incorporaba la creencia de que el cráneo actuaba como un poderoso amuleto para proteger al espíritu de la persona fallecida. Esta es otra manifestación de adoración a los ancestros, que es común a la mayoría de culturas primitivas y todavía es practicada. El pueblo Kuba en África grababa amuletos humanoides en madera. Estos numerosos amuletos serían cargados con un sacrificio, generalmente un pollo (considerado como el animal menos afortunado de África, debido a su frecuente uso en los sacrificios) para proteger al portador de una variedad de espíritus maliciosos.

FETICHES

Un fetiche tiene diferentes connotaciones que un encantamiento o amuleto, es una parte integral de la hechicería tribal. Un fetiche puede ser visto como un almacén de poder mágico que es construido a lo largo de un prolongado periodo de uso continuado, siendo activado y recargado cada vez que es usado en un trabajo mágico. Un fetiche es, en ciertos casos, el tótem o dios de la tribu. Sería construido para servir a un solo propósito tal como proteger las propiedades de la tribu, o como

fetiche (dios) de los cazadores. En ciertos casos un fetiche sería custodio del poder del líder de la tribu y se guardaría dentro de la choza o palacio del líder. Los fetiches de este tipo fueron pasados de una generación de líderes a la siguiente. Un fetiche a menudo es adorado de la misma manera que los dioses o espíritus de la tribu, y a menudo le es dado un nombre mágico. Este es otro rasgo distintivo de un fetiche, que los caracteriza separándolos de los encantamientos o amuletos. Un fetiche puede ser construido para servir a una variedad de propósitos. Estos incluyen consultar al fetiche para propósitos adivinatorios, en el que el dios que el fetiche representa es convocado para ayudar en la adivinación (Aleister Crowley convocaba al dios Hru para ayudarle cuando usaba la baraja del tarot de Thoth). Otras funciones mágicas incluyen los fetiches hechos específicamente para almacenar polvos, líquidos y otros encantamientos o amuletos. En este caso particular el fetiche es análogo a un reactor que almacenará el poder relevante para cargar cualquier objeto contenido dentro de él o colocado a su lado.

Los fetiches son construidos generalmente de cualquier cantidad o combinación de materiales naturales usados también para construir amuletos, tales como madera, metales, arcilla o hueso. El fetiche de caza 'Tembo' de los Kuba-Ngongo es una figura de madera grabada con una cabeza humana de la cual sobresalen tres cuernos. Tembo tiene tiras de cobre sobre sus ojos, nariz y frente, está circundado con pequeños trozos de enredadera y la base está cubierta con tiras de tela. Mide cuarenta y ocho centímetros de altura. Los Kuba-Ngongo usaban este fetiche para ayudarles y protegerles en todos los aspectos de la cacería; los hechiceros de la tribu también usaban el Tembo para responder preguntas durante las adivinaciones relacionadas con la caza, entrando en trance para contactar con el espíritu astral del fetiche.

Los Hechiceros del Caos pueden construir fetiches para actuar como sus sirvientes y dioses o diosas si así lo prefieren. Una vez construidos pueden ser modificados para mejorar su personalidad. Por ejemplo, plumas de pájaros tales como las del águila o el cuervo permiten al doble etérico del fetiche volar, la

espina de un pez le dará la habilidad de explorar las profundidades de cualquier océano y huesos animales o humanos pueden ser triturados, para ser almacenados en una pequeña botella o saquito, y colocados alrededor del cuello del fetiche para guardar el espíritu del animal o humano muerto, dándole al fetiche una poderosa fuerza vital.

La tribu *Mbala* fue al principio de este siglo, una de las tribus más primitivas que habitaban la región del Congo de África. Sus herramientas de hechicería eran similares a las usadas por el hombre prehistórico, siendo éstas dientes, cuernos y huesos. Los fetiches eran grabados principalmente en madera y el fetiche sólo podía ser cargado y activado si *Kisi*, una arcilla roja obtenida de sitios sagrados cuyos paraderos eran traspasados de generación en generación como una herencia mágica, era incluida en la confección del fetiche. Una vez había sido grabado, a menos que fuera cubierto con Kisi, no contenía poder mágico. Así el uso de Kisi era un secreto mágico fundamental de estos primitivos y poderosos hechiceros. Los hechiceros Mbala colocarían Kisi dentro de un pequeño agujero grabado dentro del tronco de un árbol, esto activaba al espíritu del árbol y entonces era considerado un fetiche viviente. El canibalismo también era parte de la cultura Mbala; se dividían en dos sectas distintivas, los *Muri* que no comían carne humana y los *Fumu* que sí lo hacían.

Los Muri tenían privilegios especiales, estos incluían el derecho a ciertas partes de cualquier animal matado durante la cacería y eran los únicos custodios del uso mágico de las plantas, hierbas y polvos. Los Muri también enseñaban los rituales mágicos de la tribu a los sacerdotes/hechiceros del pueblo Mbala. Uno de los grandes hechiceros de los Ba-Mbala era Mwana N'gombe. Él tenía tres amuletos, heredados de sus ancestros, que llevaba en todo momento. Estos eran un brazalete (Mwena), un hacha y un tocado. Los N'gombe creían que incluso sólo ver el reflejo de los amuletos les mataría. Él también era un especialista en el uso de Kisi en la preparación de fetiches, encantamientos y amuletos y era considerado un anciano y excepcional hechicero entre la secta de los Muri de los Ba-Mbala. Los fetiches Mbala

serían consultados o por un hechicero sólo, o en parejas de hombre y mujer. El fetiche se le frotaba con Kisi mientras el hechicero entraba en un trance (gnosis) para adivinar la respuesta a la pregunta de un cliente, o para ayudarles a solucionar algún problema que tuvieran entre manos. El fetiche generalmente era una figura humanoide grabada, pero sin la aplicación de Kisi solamente sería visto como un simple ornamento. Este es un ejemplo principal del uso y aplicación mágica del poder naturales extraído de la tierra, en este caso en la forma de arcilla roja Kisi.

El Hechicero del Caos puede adaptar estas primitivas técnicas de hechicería y usarlas en conjunción con su propio fetiche. La arcilla gris inglesa es su forma natural, excavada del suelo por el hechicero, puede ser restregada sobre el fetiche durante diferentes tipos de trabajos de hechicería, para activar ciertas partes del cuerpo del fetiche. Durante trabajos de adivinación, frotar la arcilla dentro del tercer ojo del fetiche, este está situado en el centro de la frente, justo por encima de las cejas. Esto activará al fetiche, permitiéndole obtener la información necesaria y confiarla al hechicero mientras esté en trance, al cual debería entrar después de que la arcilla haya sido aplicada. Durante los trabajos de hechicería de naturaleza sexual, la arcilla puede ser aplicada al área genital del fetiche. El Hechicero del Caos puede crear un fetiche vivo adoptando la práctica Mbala de colocar un poco de arcilla en un agujero grabado en el tronco de un árbol. Después de esto, el hechicero activará el espíritu del árbol y será capaz de usarlo para proteger el área a su alrededor durante subsecuentes trabajos de hechicería; un roble es excelente para este propósito. Una vez se ha descubierto un roble adecuado y es activado por la arcilla y la magia del hechicero, servirá al hechicero bien, ya que los robles han sido adorados en esta tierra por miles de años, incluso antes de los Druidas; así que los pocos robles supervivientes en Inglaterra son ya fetiches durmientes esperando a aquellos que sepan cómo despertar su poder.

El pueblo *Iban* de Borneo decoraban cráneos humanos, usándolos como fetiches para guardar el reino sagrado de los muertos y proteger a sus ancestros. Un ejemplo en el Museum of

Mankind en Londres tiene mandíbula de mimbre, nariz de madera y cuencas de los ojos decoradas con conchas de caracol marino. Los pueblos Mixteca y Azteca de América Central y del Sur usaron cráneos humanos decorados para representar a *Tezcatlipoca*, el dios patrón de los hechiceros. Este dios también era apropiadamente conocido como 'Espejo Humeante' y 'Señor del Cielo Nocturno'. El sacrificio humano, tan común en la religión Azteca, también era llevado a cabo en honor de este dios. Algunas de los cráneos de las víctimas eran decorados, adorados y considerados poderosos fetiches, ayudando a los sacerdotes Aztecas en subsecuentes trabajos de hechicería. Bafomet, uno de los dioses ampliamente usados por los Hechiceros del Caos, fue adorado por los Caballeros Templarios en la forma de un cráneo humano. Un cráneo humano es un poderoso fetiche y el moderno Hechicero del Caos puede decorar una para representar su voluntad y obediencia a su mandato.

La tribu *Baluba* de Zaire construía un fetiche de seis cabezas que tiene una vasija en medio de las cabezas conteniendo imitaciones de madera de cuerno de antílope, tiras de cobre y piel de animal. Este es un ejemplo de un fetiche multipropósito, que contiene amuletos y encantamientos para ser usados por el hechicero Baluba cuando sea requerido. El pueblo del Río Sankuru usaba una potente substancia mágica conocida como *bwanga*, que era contenida en ciertos fetiches. Una de tales fetiches, tenía dientes en la cara, un cuerno que contenía medicinas, plumas colocadas en la parte de atrás de la cabeza y tejido de rafia cubriendo la parte inferior del cuerpo, y de cuarenta y cinco centímetros de estatura.

El Hechicero del Caos puede crear un fetiche multipropósito mejor que varios para hacer diferentes tareas. El fetiche debería ser visto como un dios o espíritu y conforme más se familiarice el hechicero con el fetiche más grande será su poder. Las gentes de la tribu bailarían y tocarían el tambor para activar al fetiche, entrando en trance para permitir que la comunicación sea lograda con el espíritu del fetiche. El fetiche sería colocado en un lugar sagrado durante ciertos rituales y celebraciones. El acto sexual

puede también ser realizado para honrar y activar al fetiche y ofrecimientos de todo tipo, incluyendo sacrificios de sangre, eran llevados a cabo para que el fetiche accediera a sus peticiones.

Al fetiche le puede ser dado un nombre sacando aleatoriamente un número de letras escritas en trozos de papel de un agujero excavado en el suelo, o entrando alternativamente en trance para descubrir su nombre. Si las letras son usadas, puede hacerse con ellas un sigilo combinándolas en una representación pictórica del nombre, en la forma descrita por Austin Osman Spare. Este sigilo puede entonces ser grabado o dibujado con la sangre sobre el fetiche.

Usa tu fetiche a menudo, respétalo como si fuera un dios, pero contrólalo. El hechicero es el dueño del fetiche, no le permitas al fetiche controlarte – este es un aspecto muy importante que no debe ser descuidado, por tu propio riesgo.

CAPÍTULO 2

LAS TÉCNICAS DE LA HECHICERÍA



Visualizar, mesmerizar.
Concentrar e hipnotizar.
Gesto y mirada,
Imágenes replicantes de la realidad a rasgar
Técnicas de su magia,
Liberadas con una respiración.
La consciencia cambiada por un acto de voluntad,
Nada es extraño al caos.
Su cuerpo tiembla,
Pero su mente es quietud.

En el capítulo precedente, las herramientas o las bases materiales que el hechicero utiliza en su magia abrió la puerta a las técnicas básicas que son requeridas para capacitar al hechicero a desarrollar completamente sus habilidades. Al confeccionar sus herramientas, ciertos atributos mentales y físicos son puestos en operación, entre otros están incluidos: imaginación, concentración y la habilidad para manifestar un objeto/entidad deseado para darle nacimiento en el reino material. Esto se aplica a herramientas de la hechicería tales como un puntero de hueso que se hubiera encontrado, mientras que el hechicero habría dados los pasos necesarios para adquirirlos. Las herramientas de la hechicería son de poco valor en sí mismas a menos que pueden ser aplicadas eficientemente a la tarea entre manos. Un juego de runas no son más que pictogramas grabados sobre piezas de madera o piedra, a menos que un vínculo mágico haya sido creado entre el hechicero y esta herramienta adivinatoria/hechiceril particular. Este a su vez sólo será efectivamente logrado ejecutando correctamente ciertas técnicas.

MEDITACIÓN

Nosotros ya no vivimos en una comunidad tribal tal como la de los Mbala, en la que los hechiceros eran una parte integrada e importante de las vidas de estos pueblos. El hechicero vería su mundo en términos de su magia, siendo llamado a diario para realizar su hechicería, de una u otra forma. Entrar en trance era tan natural como cualquier otra tarea mundana que realizara. El hechicero Mbala aún así necesitaría meditar/contemplar la tarea entre manos, pero sin las distracciones que el moderno Hechicero del Caos tiene que superar.

La meditación como una forma particular de trabajo con la mente, para algunos puede parecer ser más relevante para las técnicas Budistas tales como aquellas usadas por los monjes Tibetanos, que para una forma de control/expansión de la mente usada por los Hechiceros del Caos. Este pensamiento no es el caso.

En preparación para una variedad de trabajos tales como un acto de magia benéfica con muñecas o el envío de una maldición, una meditación puede ser emprendida para focalizar la mente para eliminar cualquier proceso de pensamiento que provoque distracción. La meditación es también una forma útil de familiarizarte con una herramienta construida para propósitos de hechicería, tal como las runas o el puntero. Una meditación puede ser así usada para más que expandir la consciencia para propósitos religiosos. La meditación puede también ser usada para contemplar el mejor método posible por el cual un deseo específico pueda ser logrado y a su vez qué formas de hechicería son requeridas. Esta forma particular de meditación es análoga a una forma de adivinación astral/mental, en la que la respuesta es lograda por un proceso de eliminación. El hechicero examina en su mente todas las posibilidades que están disponibles para él (un tipo de 777 del hechicero) y después concentrar toda esta energía mental en ver cómo manifestar mejor el método que ha adivinado. La meditación tiene también otros usos. El nombre de una entidad puede haber sido recibido durante una adivinación astral y el hechicero puede descubrir más sobre sus atributos y cómo ponerla mejor a realizar ciertas tareas, simplemente sentándose en la oscuridad en un espacio de trabajo privado y repetir el nombre de la entidad de forma mántrica (una y otra vez). Después de un periodo de tiempo, parar el mantra y registrar qué imágenes/pensamientos entra en tu mente.

La meditación es un método simple por el que puedes armonizarte con el entorno en el que vas a realizar un trabajo de hechicería. Un espacio natural, tal como un bosque o ladera, está lleno de sonidos, olores y sensaciones que estimulan diferentes respuestas en el cuerpo y la mente. La habilidad para formar un vínculo mágico con tu entorno estimulará la hechicería realizada, si el hechicero es capaz de controlar completamente el poder generado por un escenario natural. También es benéfico retornar al mismo lugar en diferentes condiciones climatológicas y en diferentes momentos del día y la noche, para experimentar y así

asimilar el entorno que va a ser utilizado para los trabajos de hechicería.

Para prepararte para esta meditación, yace con tu espalda sobre el suelo y estira tus brazos con las palmas de las manos encarando el cielo. Mantén tus ojos abiertos, mirando alrededor y notando todos los movimientos que ocurran, tales como las nubes en el cielo o el crujir de las plantas y arbustos que te rodean. Después de diez minutos, cierra tus ojos y empieza a escuchar la colección de sonidos, intenta distinguir entre cada sonido como se aprecia así como tomando nota de cualquier olor distinguible del que te vuelvas consciente. Mantén la concentración sobre el sonido y olor mientras sea confortable. Para armonizar todo lo que acabas de experimentar, empieza a respirar de una forma rítmicamente lenta, manteniendo tus ojos cerrados, mientras construyes un cuadro mental del entorno que te rodea. Cuando hayas recreado las imágenes, empieza a tararear y sentir el ritmo de la tierra por debajo de ti.

Esta forma particular de meditación sirve a cierto número de propósitos. Si por ejemplo realizaste el ejercicio al pie de tu árbol fetiche, te permitiría formar un fuerte enlace con el entorno en el que el fetiche habita, esto a su vez mejorará el vínculo mágico entre tú y el fetiche. Meditando sobre un entorno natural en el que los trabajos de hechicería van a ser realizados conducirá a la habilidad de manipular ese entorno a voluntad. Si el hechicero ha construido un vínculo mágico con un cierto lugar no le será imposible llamar a una tormenta en medio de un día soleado, el poder del cual puede ser usado para una gran cantidad de trabajos. La meditación sobre el entorno en el que la tormenta fue convocada es el primer paso para permitir que esta forma de hechicería sea posible.

La meditación sobre tu cuerpo, o sus diferentes partes componentes, permite al hechicero ser competente en el control de sus gestos, respiración y fuerza física, y desarrolla la habilidad para dirigir una carga mágica desde una parte predeterminada del cuerpo, tal como las manos, para cargar una herramienta de hechicería, o incluso desviar un ataque mágico. Sin el

conocimiento de tu propio cuerpo es difícil ganar autoconfianza. Como fue mostrado en el capítulo previo, las herramientas de la hechicería son, si así se desea, cargadas y consagradas con sangre o fluidos sexuales, así la habilidad para atraer sangre y controlar el orgasmo para propósitos de hechicería, lo cual será discutido en los capítulos siguientes, solamente puede ser lograda si el hechicero dedica tiempo en la meditación sobre su cuerpo y el poder que contiene/emana. Cuando se esté convocando entidades/espíritus, es necesario ser capaz de hablar con autoridad y autoconfianza, el gesto también es importante en este contexto y, como acaba de indicarse, la meditación sobre el cuerpo y sus funciones permite al hechicero desarrollar estas habilidades.

Para meditar sobre tu cuerpo, es preferible estar desnudo, esto incluye quitarse cualquier joya. Esta preparación elimina cualquier máscara que pudieras llevar, lo cual a su vez permite a la meditación ser más enfocada y efectiva. Realiza la meditación en una habitación donde no seas interrumpido; acuéstate sobre tu espalda con tus brazos descansando a tus lados y empieza a respirar de una forma rítmica. Concéntrate sobre tu respiración y el efecto que tiene sobre tu cuerpo. Cuando te sientas relajado, cambia el campo de concentración a tu corazón e imagina la sangre siendo bombeada a todo tu cuerpo dando fuerza a cada parte de tu ser. Después de haber mantenido este cuadro mental lo bastante para ser capaz de sentir el poder de tu corazón, dirige el campo de concentración a las plantas de tus pies. Una vez toda tu concentración mental se haya focalizado sobre las plantas de tus pies, empieza a recorrer lentamente con tu mente a lo largo de tus piernas, pasando sobre los genitales, hacia tu cuello y después la parte baja de tus brazos. Finalmente retorna tu concentración a tu cabeza y a tus procesos de pensamiento, tornando toda tu atención al centro de tu mente. Sostén esta meditación a voluntad hasta que los pensamientos mundanos empiecen a entrar en tu mente. Cuando esto ocurra di a ti mismo:

Mi mente y cuerpo son uno.
Cuando lo ordeno, mi hechicería está hecha

Soy un templo de poder.
Con cada respiración que tomo,
Bajo mi control siempre estaré.

Esta declaración almacena todas las sensaciones que fueron experimentadas durante la meditación, e implanta una semilla positiva en tu mente permitiendo que subsecuentes trabajos de hechicería sean efectivos, mientras que tu mente y cuerpo operarán como una simple unidad dirigida para potenciar la hechicería emprendida.

Una técnica similar puede ser aplicada para meditar sobre tu escudo mágico (aura). Esta meditación permitirá al hechicero familiarizarse con su escudo mágico, y a su vez usándolo efectivamente para propósitos tales como un reflejo del yo o un fuerte escudo defensivo. Para prepararte para esta meditación siéntate frente a un espejo de cuerpo completo y mírate a los ojos. Cuando la imagen de ti mismo empiece a alterarse cambia la dirección de tu mirada recorriendo con tus ojos hacia abajo el reflejo de tu imagen. Esta técnica te familiarizará con la forma en la que otros te ven. Después de que hayas meditado sobre toda tu imagen, acuéstate sobre el suelo y empieza a construir tu escudo mágico imaginando un campo de luz rodeando tu cuerpo. Mantén la concentración hasta que el escudo empiece a volverse neblinoso, a continuación di en tu mente:

Este es mi escudo mágico,
Este es mi velo de invisibilidad,
Proyectaré este escudo de poder a voluntad,
Nada puede entrar en él a menos que así lo dicte.
Mi cuerpo, mente y escudo mágico son uno.

Di esta proclamación con autoridad y empieza a usar tu escudo mágico como si fuera cualquier otra herramienta de hechicería. Tanto la meditación sobre tu propio cuerpo como la meditación para construir un poderoso escudo mágico pueden ser repetidas antes de que cualquier trabajo intensivo de hechicería

sea emprendido tal como un ataque mágico o trabajo de curación que demande una concentración total y la habilidad para usar tu cuerpo, mente y escudo efectivamente.

La habilidad para manipular los elementos naturales (tierra, fuego, aire y agua) automáticamente abrirá un vasto panorama de posibilidades de hechicería para el Hechicero del Caos. En los capítulos sobre la magia con muñecas el hechicero necesitará ser capaz de utilizar el poder de los elementos para dirigir y mejorar algunos de los trabajos bosquejados. Para ser capaz de hacer esto, una meditación sobre cada uno de los elementos en turno familiarizará al hechicero con la forma en la que pueden ser aplicados en hechicería. Estas meditaciones también ayudan al hechicero a meditar sobre el entorno en el que trabaja, dentro del contexto que fue previamente descrito. Después de cada meditación el hechicero empezará a entender los elementos en formas de las que previamente era inconsciente. Estas meditaciones pueden ser repetidas antes de emprender un acto de hechicería, como por ejemplo, convocar a una salamandra para ser controlada en un trabajo que utilice el elemento fuego. El hechicero debería también tener una mejor comprensión de cómo los elementos están combinados para crear o destruir vida en la naturaleza.

La meditación sobre los cuatro elementos ha sido diseñada para incluir visualizaciones básicas, un mantra y la habilidad para controlar/alterar fenómenos tales como el peso y la temperatura del cuerpo. Es así preferible que las meditaciones que han sido delineadas considerando tu cuerpo y el trabajo en el exterior en sitios de espacio/poder sean realizados antes de emprender esta próxima fase. Haciendo esto el hechicero habrá aprendido las habilidades para realizar efectivamente las meditaciones elementales.

TIERRA

La primera de las cuatro meditaciones explorará el poder de la tierra y presentará las técnicas específicas que serán empleadas

en las restantes meditaciones elementales. La meditación terrenal también está diseñada para solidificar y armonizar todo lo que ha sido aprendido/experimentado en los trabajos previos.

En preparación para la meditación obtén bastante tierra del sitio donde la meditación en el exterior fue realizada y construye un círculo lo bastante grande como para ser capaz de sentarte confortablemente dentro de sus límites. Cuando el círculo esté completo, quítate toda la ropa permanece de pie fuera de su punto norte (el norte está tradicionalmente asociado con la tierra en su forma esotérica).Toma un puñado de tierra del círculo, mantén tus manos cerradas contra tu pecho y entona la siguiente llamada a la tierra:

Espíritus de la tierra yo os convoco.

Oh caos yo te convoco.
Muéstrame la clave para desbloquear el poder de la tierra.

Después de la invocación terrenal (el hechicero puede recitarla más de una vez si así lo desea), da un paso dentro del círculo y siéntate con las piernas cruzadas, colocando las palmas de tus manos mirando hacia arriba sobre tus rodillas. Esta es una postura tradicional de meditación, hay otras tales como la Postura del Dragón, pero la descrita es más confortable especialmente cuando se están iniciando los primeros ejercicios de meditación tales como estos. Cuando la posición de meditación haya sido formada, empieza a respirar de una forma rítmicamente lenta concentrándote en tu respiración durante unos pocos minutos. Concentrarse en tu respiración sirve a dos propósitos, tanto regula tu respiración como relaja tu cuerpo y mente para prepararlos para la meditación. Cuando estés relajado cierra tus ojos y empieza a visualizar un simple punto en el espacio infinito. Mantén la imagen en tu mente tanto como te sea posible. Esto puede ser difícil al principio, pero con práctica la visualización mejorará conforme aprendes a controlar e invocar las imágenes a voluntad. Cuando el punto empiece a desvanecerse cambia la visualización a una sola línea en el espacio infinito, después construye la

imagen para formar un cuadrado bidimensional o un cubo tridimensional. Estas son una vez más formas tradicionales asociadas con la tierra en su forma esotérica más bien que natural. Manteniendo la visualización en tu mente empieza a transferir todo el peso de tu cuerpo al área entre los genitales y el ano. Esta técnica te permite controlar fenómenos tales como tu masa física y desarrolla la capacidad de manipular la solidificación terrenal a voluntad, además de desarrollar la habilidad para proyectar esta concentración de energía terrenal en subsecuentes trabajos de hechicería cuando así lo requieras.

Cuando sientas que el peso de tu cuerpo se ha centralizado en el punto declarado, empieza a entonar el siguiente mantra, el cual fue recibido desde la fuente del caos y sirve para potenciar las técnicas usadas en la meditación. Los subsecuentes mantras elementales fueron también recibidos de una forma similar:

UMA REN DE HI NA

El mantra es recitado mejor en un tono tan profundo como sea posible, usando una sola respiración para cada entonación, debiendo estar así los pulmones vacíos después de cada recitación. Conforme el mantra es repetido, cambia la visualización a la imagen de un desolado claro salvaje extendiéndose hacia el infinito en todas direcciones, contigo sentado en medio. Esta visión de la tierra en su primitiva e inmaculada forma te a ti enseña el hechicero que controlas la tierra en todas sus formas. Cuando sientas el poder terrenal manifestándose dentro de tu mente y cuerpo, cesa el mantra, repitiendo el canto final tan lentamente como te sea posible, permitiendo a la visualización que se desvanezca, vuelve tu cuerpo a su distribución normal de peso/masa, concéntrate en tu respiración y abre tus ojos. Para futuras referencias registra las experiencias/sensaciones que la meditación haya revelado; esto también se aplica a las restantes meditaciones. La meditación está diseñada no sólo para enseñar al hechicero a controlar el poder de la tierra sino que también puede ser usada para eliminar el estrés y

bajar a tierra al hechicero después de trabajos de hechicería intensivos. Así la meditación es para propósitos prácticos, no simplemente para ganar un entendimiento esotérico más profundo del elemento tierra.

La tierra usada para formar el círculo será cargada por el poder creado durante la meditación y puede ser almacenada en una caja de madera para ser usada en el futuro para propósitos tales como muñecas de protección o amuletos cuando ellas no sean usadas.

AIRE

La próxima meditación está diseñada para permitir al hechicero explorar y desarrollar las habilidades para controlar el elemento aire. Esta meditación sirve para reforzar la mente/voluntad del operador, mejorar el control de la respiración reforzando así los pulmones, ser capaz de convocar el poder de los cuatro grandes vientos (del norte, este, sur y oeste) y ser capaz de usar las fuerzas del aire para propósitos de hechicería.

Para la preparación para la meditación del aire un incienso puede ser preparado de los siguiente ingredientes: *trébol de cuatro hojas, sándalo, uña de caballo, belladona y hojas de roble trituradas*, compactados con frankincieso o algún otro aceite o resina convenientes. Esto sólo es una sugerencia, alternativamente un incienso preparado puede ser comprado y usado en la meditación. Empieza quemando el incienso y deja que el humo llene la habitación. Quítate toda ropa y colócate de pie desnudo sobre el incienso ardiente, mantén tus brazos estirados por encima de tu cabeza y recita la siguiente invocación al aire:

Espíritus de aire yo os convoco.
Oh caos yo te convoco.
Muéstrame la clave para desbloquear el poder del aire.

Mientras entonas la llamada al aire empieza a girar lentamente, creando un vórtice en el humo de incienso,

manteniendo tus manos frente a ti y observándola para no perder el equilibrio; después cuando sientas que el poder del aire está empezando a manifestarse, como has creado un torbellino mágico con el baile giratorio, suavemente gira alrededor bajando tu postura hasta que estés sentado sobre el suelo en la posición de meditación, mantén la concentración sobre tus manos hasta que te sientas estabilizado. Regula tu respiración y concéntrate en el aire que está siendo atraído y exhalado desde tus pulmones. Cuando la mente y el cuerpo estén aquietados imagina que tu cuerpo aumenta de tamaño y que estás sobrevolando a través del espacio infinito. Cuando la sensación de movimiento y alta velocidad sea lograda, visualiza un pequeño cono rodeándote y empieza a entonar el siguiente mantra con una voz suave que va incrementando el volumen del canto durante la meditación, pero evitar gritar ya que ello te conduciría a perder el control mental y físico:

TAY DU YA ZUM NEE

Mientras haces crecer el poder del mantra aumentando lentamente el volumen del canto, cambia la visualización de un cono a un torbellino que te rodea. Esta visualización te enseña a convocar el poder de los vientos a voluntad contigo en el corazón de su poder destructivo/incrementador. Cuando no puedas controlar por más tiempo la visualización, con una poderosa exhalación final completa el mantra, siente tu cuerpo volver a su tamaña normal después abre tus ojos y termina la meditación.

Esta meditación es conveniente como una preparación para contactar con las criaturas del cielo, espíritus del aire, enviar mensaje telepáticos o, como se ha discutido, convocar un viento mágico, entre otros posibles trabajos de hechicería relacionados con el aire.

AGUA

La tercera meditación explora el elemento agua tanto en sus formas esotéricas como naturales. Es agua es usada para bautizar, limpiar, y purificar ritos, y en su forma mágica/etérica mejorar/rejuvenecer o destruir la vida. En términos esotéricos el agua está asociada con el principio femenino intuitivo o poder lunar. Esto puede ser interpretado como la parte latente de la mente, cuyo acceso permite al Hechicero del Caos para abrir un portal a senderos ocultos (escondidos) de consciencia inexplorada, no en términos del inconsciente como es retratado por Freud, sino en términos de la habilidad para manifestar el poder y segmentos de la personalidad del hechicero (donde las respuestas a las preguntas adivinatorias yacen y donde los nombres de entidades/espíritus desconocidos para la consciencia robótica del hechicero yacen durmientes hasta que son accedidos/activados). Trabajando a través de estados alterados de la consciencia, el hechicero es capaz de lanzar hechizos y maldiciones y realizar una multitud de actos de hechicería del agua tales como dirigir la sensación de ahogo sobre una víctima vía el vehículo de una muñeca (esto será explicado en el siguiente capítulo). Un entendimiento de la habilidad para manipular el poder del agua tanto en su forma esotérica como natural ayuda al hechicero en el logro de la gnosis para expandir la consciencia y ampliar los perímetros de la mente.

Para prepararte para la meditación del agua, primero date un baño o ducha. Antes meterte en el agua, que en este caso debería ser visto como un acto de limpieza ritual, permanece de pie desnudo con tus ojos cerrados y las manos cubriendo los genitales como un gesto de consciencia de la desnudez en términos de conocimiento, pero manteniendo el deseo de aprender, y di con autoridad:

Al útero de mi mente retorno.
Dentro del poder limpiador del agua me sumerjo.
Para abrir el portal de la consciencia.

En preparación para la invocación del agua.

Mientras estás siendo limpiado por el agua, contempla el poder de los grandes océanos, la fuerza dadora de vida de la lluvia y la belleza majestuosa de los grandes lagos y ríos del planeta. Estos son lugares de poder sobre las olas de los cuales los hechiceros de la antigüedad realizaban su magia. Cuando haya finalizado la limpieza, ve a la habitación donde las otras meditaciones fueron realizadas y colocar un gran bol de agua en el centro del área de trabajo. Salpica un poco de agua desde el bol en un círculo y permanece de pie en el centro del anillo de agua mágica. Con tu dedo índice coloca una gota de agua tomada del bol sobre tu tercer ojo, entonces convoca a los espíritus del agua:

Espíritus del agua yo os convoco.
Oh caos yo te convoco.
Muéstrame la clave para desbloquear el poder del agua.

Recita la invocación hasta que te escapes de la consciencia normal. Cuando esto empiece a ocurrir siéntate sobre el suelo en la posición meditativa y empieza a visualizarte estando en una piscina de agua clara cristalina rodeado por el espacio oscuro infinito. Siente tu cuerpo siendo atraído por el agua. Conforme la sensación de ser succionado dentro de la piscina aumenta empieza a cantar más bien que salmodiar el siguiente mantra:

ZUM LA HORNE KEPH AR

Después de cantar el mantra durante unos minutos, deja de resistirte al tirón magnético de la piscina y déjate ser atraído en su interior (este es el punto en el que accedes a las profundidades de tu mente a través de la analogía mágica). La sensación continua mientras eres atraído más y más profundamente dentro de la piscina sin fondo; en este punto, cambia la visualización a una en la que estás girando suavemente en una masa infinita de agua. Escucha los susurros de los espíritus y demonios contenidos

dentro de las aguas sagradas de tu mente y ve la visión de eventos pasados y futuros de los que eres el señor. Para retornar a la consciencia normal, ralentiza el canto del mantra, y siéntete retornando a la entrada de la piscina. Una vez estás de vuelta junto a la piscina mirando en su interior, para el mantra y palmea tus manos tres veces para retornar a la consciencia normal.

FUEGO

La meditación final sobre el poder del elemento fuego concluye con el apagado de la llama de una vela con la palma de tu mano. Los caminantes sobre el fuego de varias regiones geográficas, tales como aquellos de la Polinesia y otras Islas del Pacífico, son capaces de controlar el calor emitido por carbones candentes sobre los que caminan (previniendo así la quemadura de las plantas de sus pies). Esto es logrado utilizando el poder de la mente sobre la materia y simultáneamente potenciando el campo mágico (aura) entre las plantas de sus pies y los carbones candentes. La meditación previamente delineada sobre el campo mágico que rodea al cuerpo habrá equipado al hechicero con un escudo protector que será activado durante la meditación permitiéndole apagar la llama de la vela sin recibir una quemadura en la palma de su mano.

La meditación del fuego te enseñará cómo manipular efectivamente el poder del fuego a tu favor en subsecuentes trabajos de hechicería maliciosa y benéfica. El fuego como los otros tres elementos puede ser un aliado o un enemigo, trabajando bajo tu voluntad o siguiendo su naturaleza caótica y trabajando algunas veces así en trabajos cruzados para ti. Todos los elementos tanto sostienen como destruyen vida; con relación al fuego, uno sólo tiene que mirar a las cualidades duales del sol que pueden crear un desierto o nutrir una abundante cosecha dependiendo de la posición geográfica en la que esté. La meditación del fuego toma esta cualidad dual del fuego en consideración.

En términos esotéricos el fuego es el mundo externo del poder masculino del hechicero, el opuesto del agua. Un examen de las tribus o culturas adoradoras del sol tales como los Romanos con sus dioses Mitra y Apolo ilustra bastante claramente las cualidades de la ética guerrera asociada con el poder del elemento fuego. El fuego es así el elemento (en términos esotéricos) de las sensaciones y experiencia directa como oposición al agua que resume el poder escondido contenido dentro de la mente latente del hechicero.

El triángulo invertido es un símbolo del agua mientras que el triángulo hacia arriba simboliza el poder asociado con el fuego. Este análisis Cabalístico es la fórmula para interpretar el hexagrama (estrella de seis rayos) conocida por otra parte como la Estrella de David. El hexagrama también combina los triángulos que representan a la tierra y el aire. La tierra es representada por un triángulo invertido con la barra horizontal del triángulo del fuego recorriéndolo, mientras que el aire es representado por un triángulo hacia arriba con la barra horizontal del triángulo del agua recorriéndolo. El hexagrama combina así el simbolismo de los cuatro triángulos elementales y es un intuitivo análisis alquímico del poder de los cuatro aspectos tanto naturales como esotéricos de los elementos.

Incidentalmente, el hexagrama como un símbolo de poder no fue mencionado en la literatura Judía hasta el siglo 12 A.D. Se convirtió en el emblema Judío cinco siglos antes. Como con muchas otras cosas asociadas con el Judaísmo y el Cristianismo, los orígenes de su estructura de creencias y simbolismo puede ser rastreado hasta culturas muy anteriores a ellos. Los orígenes del hexagrama han sido rastreados hasta el Hinduismo Tántrico que es una de las religiones más tempranas en analizar los orígenes del universo en términos metafísicos.

En el Hinduismo Tántrico el hexagrama simboliza la unión de los sexos. El triángulo invertido representaba la imagen primordial del poder femenino conocido como Yoni Yantra. Esta fuerza femenina creativa existía antes del nacimiento del universo. Esta Diosa en su capacidad creativa dio nacimiento a la

vida dentro del triángulo, esto fue el Bindu, el que se fue a desarrollar en el arquetipo masculino representado por un triángulo hacia arriba. Las dos fuerzas unidas juntas forman el Andrógino Primordial. La unión de los dos triángulos formaron el símbolo sagrado del hexagrama conocido como Sri Yantra. El triángulo invertido se iguala con el Yoni (Shakti), mientras que el triángulo masculino se iguala con el Lingam (fuego o Vahni). El Sri Yantra fue personificado por la Diosa Bindumati, gobernadora de las fuerzas de la naturaleza y controladora así de los cuatro elementos. Las prácticas Cabalísticas Medievales incorporaron el simbolismo del hexagrama Tántrico desarrollando una forma de adoración al sexo. Esto fue desarrollado después de las cruzadas que trajeron la adoración de la Diosa oriental a los Europeos. Bafomet, el Dios de los Caballeros Templarios, es un andrógino en términos de la interpretación de Eliphas Levi, que combina el simbolismo contenido dentro del hexagrama Tántrico. Así que uno podría especular que, como el hexagrama de los Cabalistas, los Templarios derivaron su forma de adoración sexual en honor al dios/a Bafomet del Hinduismo Tántrico. Este podría ser también el srcen del 11º grado de Aleister Crowley.

Los orígenes metafísicos del hexagrama fueron incluidos en este momento para dar al Hechicero del Caos una intuición de las profundidades a las cuales el análisis esotérico de los cuatro elementos ha ahondado. Esto también debería ayudar cuando se manipulen los cuatro elementos en su forma natural. El análisis anterior también es un indicador por el que las sensaciones físicas experimentadas durante las meditaciones pueden ser medidas. Un Hechicero del Caos puede dibujar el hexagrama dentro de una caosfera cuando esté realizando actos de hechicería elemental, como un punto focal por el que la energía de la hechicería puede ser almacenada o proyectada hacia la meta deseada.

Retornando a la meditación del fuego, el hechicero necesitará hacer ciertas preparaciones. Forma un círculo de velas alrededor de tu círculo meditativo. Después de que hayan sido encendidas todas, recorre con tu mano rápidamente a través de las llamas mientras tarareas para empezar la llamada del poder del

fuego. Después de que este haya sido completado permanece de pie desnudo en el centro del anillo de fuego, eleva tus brazos por encima de tu cabeza con tus palmas unidas la una a la otra para formar la silueta de una llama. Conforme recitas la siguiente invocación de fuego mueve tu cuerpo para emular el movimiento de una llama:

Espíritus del fuego yo os convoco.
Oh caos yo te convoco.
Muéstrame la clave para desbloquear el poder del fuego.

Cuando el fuego primordial haya sido atraído dentro de ti, siéntate en la posición meditativa y empieza a visualizar una llama sola en el espacio infinito. Cuando la visualización sea clara en tu mente empieza a concentrarte sobre la temperatura de tu cuerpo y comienza a elevarla. Conforme la llama arde dentro de ti, empieza a cantar el siguiente mantra del fuego, empezando con un tono lento y elevándolo conforme el calor de tu cuerpo aumente:

TA KIM ORE XEDUM ZENTO

Empieza a balancear tu cuerpo mientras cantas el mantra emulando de nuevo el movimiento de una llama. En este punto cambia la visualización de una sola llama a una bola de fuego furiosa que te rodea pero no te consume. En la altura del mantra cuando el calor de tu cuerpo haya subido suficientemente para contrarrestar el calor generado por una simple llama de vela, baja la palma de tu mano hacia la llama de la vela que esté directamente frente a ti y apágala. Este acto te permite controlar el poder del fuego. Después para el mantra, baja la temperatura de tu cuerpo con tu mente y destierra la visualización una vez de nuevo palmeando tus manos tres veces para restaurar la mente a la consciencia normal. Un indicador para detectar si la meditación fue exitosa es que cuando pares la meditación deberías estar

sudando y la temperatura de la habitación debería haber aumentado lo bastante para que puedas notar la diferencia.

Apagar la llama con la palma de tu mano no debería dejar una quemadura en tu palma, con práctica repitiendo la meditación serás capaz de bajar tu palma hacia la llama lentamente sin quemarte. Esto es un control básico del elemento fuego, estrechamente relacionado al control de la mente y el cuerpo usado por los caminantes sobre el fuego. La visualización de ti mismo contenido dentro de una bola de fuego te enseña que puedes ocupar el centro de una llama mágica mientras diriges su borde externo al consumo de calor.

Como fue declarado, las meditaciones pueden ser realizadas en preparación para la hechicería que utiliza el elemento apropiado. La hechicería en general, cuando es realizada regularmente, permite al hechicero volverse competente en su arte. Las meditaciones así se convertirán en más poderosas/efectivas cada vez que sean realizadas. Las meditaciones elementales son adaptables, esto significa que el hechicero puede realizarlas en un sitio de poder elegido, manipulando convenientemente las condiciones climatológicas para reemplazar las preparaciones emprendidas cuando las meditaciones sean realizadas en el interior de la vivienda. Los ejercicios meditativos bosquejados en esta sección solamente son destinados para ser directrices sobre las que el Hechicero del Caos puede desarrollar sus meditaciones personales para explorar la mente, el cuerpo, el escudo mágico y los cuatro elementos. Las técnicas usadas en las meditaciones elementales ponen los fundamentos sobre los que las subsecuentes técnicas serán construidas y reforzadas.

VISUALIZACIÓN

Hay dos técnicas de visualización distintivas que el Hechicero del Caos puede desarrollar. La primera forma de visualización es evocar imágenes dentro del ojo de la mente (con los ojos cerrados); este es el tipo de visualización que fue

utilizado en las meditaciones elementales. La segunda técnica en ciertos aspectos demanda un nivel más alto de concentración proyectada y habilidad mental, permitir que las imágenes sean visualizadas sobre un objeto o dentro del espacio frente a ti. Esta forma de visualización necesita dedicación para perfeccionarse y puede tomar años de duro trabajo para ser capaz de ver una visualización evocada de una entidad de pie frente a ti. Los siguientes capítulos utilizan ambas formas de visualización en actos de hechicería benéfica y maliciosa. La visualización bosquejada en esta sección preparará al hechicero para las visualizaciones más complejas necesarias para mejorar y proyectar la hechicería considerada.

Para introducir la técnica de visualización anterior, se delineará el método por el cual una caosfera pueda ser visualizada efectivamente. En el capítulo previo, Herramientas de Hechicería, las técnicas para la activación de la caosfera como una herramienta de hechicería utilizaba la visualización de la caosfera. Esta era una introducción al tipo de visualizaciones usada en la Hechicería del Caos.

Para prepararte para la visualización siéntate en la posición de meditación y concéntrate en la caosfera que construiste como una herramienta de hechicería. Si no has construido una caosfera, haz una que sea lo bastante grande para cubrir la palma de tu mano. Mientras sostienes y te concentras en la caosfera memoriza todo detalle mientras tarareas para eliminar de la mente distracciones de tu concentración. Cuando la caosfera empiece a alterar su forma (debido a la concentración intensiva), cierra tus ojos por unos momentos después ábrelos continuando el proceso de concentración.

Después de unos pocos minutos para la concentración pero continua el mantra canturreado y cuando te sientas relajado empieza a visualizar un simple punto en el espacio infinito. Mantén la imagen del punto tanto como te sea posible. La próxima fase es expandir el punto hasta que se convierta en un sólido círculo rojo en el espacio infinito. Finalmente cambia la visualización del sólido círculo rojo a la caosfera. Cuando hayas

amaestrado el mantenimiento de la caosfera visualizada en una posición estática, puedes empezar a alterar la visualización a voluntad girando la imagen, disminuyendo o incrementado su tamaño. También es posible visualizar una caosfera tridimensional y cuando esta imagen pueda ser manifestada a voluntad el hechicero sabrá que esta visualización particular ha sido perfecta.

Después del perfeccionamiento de la visualización de la caosfera con tus ojos cerrados, la siguiente técnica de visualización puede ser intentada. Repite la concentración sobre la caosfera material aplicando el mantra tarareado para aquietar la mente, después cierra tus ojos, visualiza la caosfera y mantén la imagen por unos pocos segundos. Cuando la visualización sea clara en tu mente, abre tus ojos y proyecta la imagen visualizándola materializándose dentro del espacio inmediatamente frente a ti. Alternativamente proyecta la caosfera hacia un objeto material. Un trozo en blanco de papel ayudará a la visualización proyectada, ya que no habrá otros colores o formas para distorsionar la visualización o distraer la mente cuando la caosfera sea visualizada sobre él. Mantén la visualización hasta que la imagen empiece a desvanecerse.

Para perfeccionar esta técnica, visualiza una caosfera proyectada cada hora, todas las horas, por un periodo de cinco días. Empieza la práctica de visualización cuando despiertes y antes de retirarte a dormir, realizando los ejercicios de visualización tanto interna como externa. Después de haber completado los cinco días de monasticismo de visualización, registra tu promedio de éxito en un diario anotando cualquier fenómeno inintencional que ocurriera y hechos tales como cuando era más fácil realizar la visualización tomando variables tales como la hora del día o de la noche en consideración. Este periodo de entrenamiento te familiarizará con el sello del caos y te permitirá visualizarlo a voluntad cuando sea requerido en subsecuentes trabajos de hechicería.

Como fue declarado en el capítulo previo, la caosfera es uno de los más antiguos símbolos mágicos conocidos, aunque puede

no haber sido usado para simbolizar las fuerzas mágicas del caos cuando era pintado/usado o incluido como parte de un lenguaje mágico. Para ilustrar esto, dentro de los templos del periodo conocido como Uruk IV en Mesopotamia del Sur alrededor del 3000 AC, la estrella de ocho rayos era usada como un pictograma para representar los conceptos de Dios (Dingir), Cielo (An) y estrella. Los pictogramas usados por estas antiguas gentes civilizadas tenían un sentido mágico profiláctico y pueden por lo tanto ser vistos como antiguos sigilos protectores. Un templo construido por A-an-ne-pad-da Rey de Ur, que se estima fue construido alrededor del periodo 2600 AC, tenía una tablilla fundacional dedicada a la Diosa Nin-hur-sag, una Diosa de la fertilidad de gran importancia. La caosfera aparece repetidamente inscrita dentro de la tablilla como un símbolo profiláctico.

Usando la visualización de la caosfera, el hechicero estará abriendo un portal a través del cual antiguo conocimiento mágico y prácticas de hechicería son recibidas dentro de la mente desde las sombras del pasado. Esto beneficiará al hechicero y aumentará un más grande entendimiento de las técnicas que han sido aplicadas a través de la historia para hacer que la hechicería sea efectiva y posible. En la sociedad actual el Hechicero del Caos está luchando contra la marea de racionalismo, política y religión, pero el hechicero debería ser reconfortado por el hecho de que a través de toda la historia la hechicería ha sido practicada y que a menudo los herejes son los agentes del cambio. Con esto en mente el Hechicero del Caos puede mantener su cabeza en alto con el conocimiento de que él es tanto un hereje como un Señor del Caos.

La visualización es una técnica que permite al hechicero atraer o proyectar poder desde la imagen que está siendo visualizada. Este punto será enfatizado retornando al elemento fuego. Un método simple por el que una única llama o un fuego oscilante son visualizados será ahora delineado. El hechicero se prepara para la visualización mirando una simple llama de vela. Se concentra sobre el movimiento de la llama, los colores que crean su forma y memoriza todos estos detalles. Empieza a

regular tu respiración para estimular el movimiento de la llama y después cierra tus ojos. Empieza a canturrear y cuando tu mente esté vacía de cualquier imagen visualiza la llama sobre la que has estado concentrándote. Cuando la llama sea reconstruida por el poder de tu voluntad, abre tus ojos y proyecta la imagen en el espacio frente a ti de la misma manera en que proyectaste la imagen de la caosfera visualizada. Cuando esta técnica pueda ser realizada, altera el tamaño de la llama frente a ti y desarrolla la visualización a un fuego oscilante. Deberías ser capaz de sentir el calor de la llama visualizada, pero como es mágica no hay peligro de que te quemes. La llama visualizada sólo quemaría si le ordenaras hacerlo así, como cuando la diriges hacia una víctima en un ataque mágico. La llama visualizada también es una herramienta la cual el hechicero puede usar para penetrar y absorber una enfermedad en un trabajo de hechicería curativa. El hechicero descubrirá otras formas de utilizar el poder generado por una llama visualizada.

Cuando objetos simples tales como una caosfera y la habilidad de visualizar y controlar una simple llama son amaestrados, el hechicero puede empezar a extender sus capacidades de visualización. Esta siguiente fase del desarrollo de la visualización incluye la habilidad para visualizar animales, humanos y entidades/espíritus o cualquier otro objeto vivo o inanimado. La habilidad para hacer esto extiende la imaginación del hechicero hacia su completa extensión.

Es más beneficioso para el hechicero empezar esta forma avanzada de técnica de visualización esforzándose en visualizar un humano o entidad con el que el hechicero esté familiarizado. La razón para esto es que él ya habrá memorizado las características físicas de la persona/entidad.

El siguiente ejercicio establece un procedimiento por el que el hechicero puede visualizar y materializar la imagen de un amigo cercano o amante frente a él. Si tienes una fotografía de la persona elegida, siéntate en la posición de meditación y estudia cada detalle de la fotografía, no te apresures en esta parte del trabajo ya que mientras más detalles sean memorizados, a su vez

permitirá que la visualización sea efectivamente manifestada. Cuando la concentración sea completa, cierra tus ojos y reconstruye la imagen de la persona en el ojo de tu mente, mientras que empleas el mantra canturreado. Cuando la imagen esté totalmente materializada, abre tus ojos y empieza con la cara del amigo/amante a forjar una visualización completa de la persona frente a ti, trabajando a tu paso desde el cuello hacia abajo. Con práctica el hechicero será capaz de cambiar la postura de la persona visualizada con su voluntad.

La habilidad para hacer esto mejora la comunicación telepática, permite que un ataque mágico dirigido sea realizado, por ejemplo apuñalando a la persona visualizada (obviamente no es el caso de un amigo visualizado) y también da al hechicero la oportunidad de capturar la forma etérica de la persona (esta técnica será explicada en detalle en el próximo capítulo). Estas son sólo tres de las muchas posibilidades para trabajos de hechicería que usan una persona visualizada.

La visualización de entidades con las que estás familiarizado mejora la evocación de la entidad y permite al hechicero controlar efectivamente a la entidad cuando se ha materializado. Esto a su vez crea un fuerte vínculo mágico entre el hechicero y la entidad. El hechicero también puede desterrarla desvaneciendo la visualización y ordenándole marcharse. La visualización de entidades creadas por el hechicero, alternativamente conocidas como servidores, permite al hechicero enviarlas al interior de objetos (trampas para espíritus) para que puedan ser almacenadas hasta que sean liberadas para hacer la voluntad del hechicero. Una entidad también puede ser contenida dentro de un amuleto visualizándola dentro del reino material y después proyectándola dentro del amuleto.

Siguiendo a esto hay un método por el cual una entidad compleja tal como Bafomet, un dios usado por los Hechiceros del Caos, puede ser visualizada dentro del reino material. Bafomet según la descripción de Eliphas Levi está formado por componentes tanto de reptil, como de ave, animal y humano así como por partes vegetales y minerales, por lo que es una entidad

compleja de visualizar efectivamente. Para prepararte para la visualización analiza una representación de Bafomet; empieza con la cabeza de macho cabrío y trabaja a tu paso hacia abajo de la representación. Cuando hayas alcanzado las pezuñas, revierte el proceso. Continua con este proceso de concentración sobre diez minutos. Con el análisis final, cuando empieces a recorrer con tus ojos hacia abajo desde la punta de los cuernos de macho cabrío canta lentamente Bafomet, Bafomet para empezar a evocar a la entidad. Cierra tus ojos y como con las otras visualizaciones reconstruye un cuadro mental de Bafomet en el ojo de tu mente, mientras continuas cantando Bafomet de una forma mántrica. Cuando la entidad se haya materializado completamente en tu mente, abre tus ojos y ve al Dios de pie frente a ti. Mantén el mantra hasta que la visualización empiece a desvanecerse. Entonces con autoridad di: Bafomet se ha ido. Esto es necesario debido a la naturaleza tanto de la entidad como del poder manifestado por el canto y la visualización.

La visualización efectiva de entidades permite al hechicero trabajar más cercanamente con ellas. La construcción de un servidor para uso personal debería incluir la habilidad de visualizarlo dentro de la existencia material. Una forma simple tal como un servidor serpiente no debería estar más allá de los poderes de visualización del hechicero, una vez visualizado en el espacio frente a ti el servidor realizará cualquier tarea que decidas darle. El servidor también puede ser enviado astralmente mientras el hechicero visualiza el blanco o localización geográfica donde la tarea tiene que ser realizada.

La visualización es una herramienta útil por la cual las imágenes pictóricas son manifestadas para responder preguntas simples. El método no necesita ninguna preparación específica o herramientas materiales de hechicería. Como la técnica adivinatoria emplea sólo la visualización, puede ser realizada en cualquier momento sin atraer indebidamente la atención sobre el adivino. Para empezar la adivinación, haz la pregunta repetidamente en tu mente de forma mántrica. Esta técnica permite al hechicero continuar cualquier cosa que esté haciendo

en ese momento. Incrementa a un ritmo constante la velocidad de la pregunta mántrica, entonces chasquea tus dedos, para el mantra y cierra tus ojos. Mantén la primera imagen/cuadro que aparezca en tu mente. Esta imagen es la respuesta a la pregunta, puede necesitar ser analizada ya que al principio la respuesta puede parecer no estar conectada a la pregunta original. La pregunta formulada en el mantra y repetidamente ensayada en la mente disparará una respuesta relevante, en la forma de la imagen visualizada atraída desde el océano del caos que es la mente del hechicero.

EL DESTIERRO DE LA CAOSFERA

Volviendo a la caosfera, puede ser visualizada para absorber una emoción negativa que el hechicero esté teniendo dificultad para desterrar de su consciencia. También sirve en su forma visualizada como un vehículo por el que las fuerzas negativas o perjudiciales puedan ser destruidas mientras son atraídas dentro de la caosfera visualizada. Como será explicado en un capítulo siguiente no es necesario realizar un ritual de destierro, después de la terminación de la mayoría de trabajos de hechicería. Sin embargo este destierro simple de la caosfera emplea ciertas técnicas que serán discutidas en la siguiente sección sobre el gesto y puede ser usado por el hechicero cuando sienta que un destierro es requerido.

Empezar el destierro de pie en una postura tradicional de ataque de las artes marciales. Esta postura es formada colocando la pierna derecha aproximadamente a la distancia de un hombro detrás de tu pierna izquierda. Flexiona tus rodillas y transfiere tu peso corporal a tu pierna derecha. La posición de tus pies forma un ángulo recto. Tu brazo izquierdo es colocado de tal forma que esté paralelo a la sección superior de tu pierna izquierda, mantén tu mano izquierda extendida con tu palma mirando hacia abajo. Flexiona tu brazo derecho por el codo y con tu cabeza apuntando directamente frente a ti mirando a la palma de tu mano derecha.

Cuando la postura de ataque haya sido formada, comienza el destierro en serio empezando a canturrear suavemente mientras visualizas una caosfera negra o roja materializándose en la palma de tu mano derecha. Después de un breve periodo cambia el mantrá canturreado a un repetitivo canto de caos, caos (las energías negativas son atraídas a la caosfera durante el canto de caso). Acumula el tono y volumen del canto de caos y con un chillido final del canto de caos, gira tu palma derecha hacia fuera y empuja la caosfera dentro del vacío visualizando la caosfera proyectada precipitándose hacia arriba hasta que desaparece. Conforme empujas la caosfera hacia arriba transfiere el peso de tu cuerpo desde tu pierna derecha a la izquierda. Esto añadirá una poderosa fuerza al empuje. Vuelve a una postura corporal normal y palmea tus manos una vez al terminar el destierro de la caosfera.

Con práctica dedicada serás capaz de visualizar ambas imágenes con el ojo de la mente y las imágenes externas. Las técnicas de visualización están sólo para servir de pauta por la que puedas desarrollar las tuyas propias que se adecuen a la naturaleza de la hechicería que esté siendo realizada.

GESTO Y DANZA

Los ejercicios de meditación que exploraban el cuerpo y el escudo mágico fueron diseñados para hacerte más consciente del poder contenido dentro de tu cuerpo y permitir que un efectivo escudo mágico fuera formado alrededor del cuerpo. Esta consciencia incrementada a su vez capacitará al hechicero para desarrollar gestos usando partes o la totalidad del cuerpo para propósitos mágicos.

GESTO

Cuando estés concentrándote en un objeto para potenciarlo, sosteniendo el puntero o mandando a una entidad, el gesto y la postura son de la máxima importancia. Como el lenguaje corporal a menudo funciona de una forma subliminal, el hechicero debe ser

el maestro de las señales que está transmitiendo, tanto en la vida mundana como mientras realiza actos de hechicería. Un gesto discreto de la mano puede atraer la atención de una persona o cambiar la dirección de una conversación en tu beneficio. La

expresión facial, por ejemplo utilizando el mal de ojo, para ser efectiva también involucra el uso de músculos faciales, que a su vez pueden ser vistos como un gesto específico para un propósito específico.

Diferentes tipos de trabajo de hechicería, dependiendo de la naturaleza de la hechicería, emplean una emoción específica manifestada por el hechicero para dirigir su voluntad. Al usar una emoción específica para lograr la gnosis, el hechicero debería ser capaz de emular la emoción con gestos específicos. Si el gesto es efectivamente controlado mejorará la invocación de la emoción.

Mientras invocas la ira, aprieta tu puño derecho y golpéalo contra tu palma izquierda mientras rechinas los dientes e incrementas la tensión en los músculos de tu cuello para que tu cabeza vibre, esto aumentará el poder de la ira que se manifieste. Cuando la gnosis se haya logrado un repentino movimiento corporal, tal como un violento puñetazo, puede ser usado para dirigir la ira hacia el blanco pretendido. El blanco puede ser un enemigo, muñeca o incluso un sigilo visualizados para potenciarlos con la energía marcial.

Las siguiente dos técnicas aunque simples, enfatizan más cómo el gesto puede ser empleado en la hechicería del caos. Coloca tu dedo índice sobre tus labios y haz un siseo como de serpiente mientras dices en tu mente: (Nombre de la persona) no calumnies mi persona. Esto enfatiza que el hechicero está empleando un gesto específico mientras pronuncia en la mente el hechizo relevante. Similarmente a cuando convocas una entidad, atrayendo tus brazos extendidos hacia ti mientras pronuncias la evocación, utilizando un simple gesto para añadir poder a la llamada.

Desarrollando gestos a partir de simples movimientos de la mano o posicionando los dedos de una cierta manera puede ser usado para activar y llamar a servidores, entidades con las que el

hechicero ha estado trabajando. Un vínculo mágico es instantáneamente formado con los anteriores o con el fetiche del hechicero llamándolos por su nombre y realizando uno de los gestos anteriormente mencionados. Intenta evitar gestos complejos para asegurar la sutileza. Un gesto tal como colocar las puntas de tu dedo índice y pulgar juntos convocará al servidor/entidad para el que hayas asignado este gesto. Una vez un conjunto de gestos haya sido trabajado confíalos a la memoria. Informa al servidor/entidad que cuando el gesto sea realizado obedecerá tus órdenes. Esto puede parecer obvio, pero a menudo se pasa por alto lo obvio.

Una vez estos simples gestos hayan sido utilizados, deberías encontrar que toman una cualidad específica de asociación en tu mente. El gesto se convertirá, después de un periodo de uso, en una poderosa herramienta mágica en sí mismo. Hacerte consciente del poder contenido dentro de ti y de la energía mágica que tu cuerpo puede transmitir, te permitirá hacerte un maestro del caos y señor sobre tu territorio elegido.

Los gestos creados para ser utilizados en la hechicería del caos no deberían estar asociados con el tipo de gestos rituales usados por la Golden Dawn o aquellas más ampliamente asociadas con Aleister Crowley. Ejemplos de este tipo de gesto son: Tierra, el dios Set luchando; Aire, el dios Shu soportando el cielo; Agua, la diosa Auramoth y Fuego, la diosa Thoum-aesh-neith. Estos gestos son para propósitos simbólicos, aunque con ello no quiero decir que no tengan una cualidad mágica en sí mismos.

El gesto usado para la hechicería del caos es diseñado para ser aplicado en conjunción con un acto de hechicería o como un acto de hechicería en sí mismo. Así que son prácticos no simbólicos.

Cuando estás formando una runa tal como Teiwas, en la que estás de pie con tus pies juntos y los brazos estirados, el hechicero está atrayendo dentro de sí mismo el poder de la runa. Alternativamente la runa es formada para convocar al dios Tyr, un dios guerrero. La postura es una vez más práctica y no simbólica.

Esta runa particular cuando es formada usando el cuerpo y cantando Teiwas será una preparación efectiva para convocar el poder del guerrero para prepararse para el combate mágico.

Un juego de gestos y posiciones corporales complejos puede ser desarrollado dentro de una danza mágica. Como con las técnicas de visualización es aconsejable empezar con gestos simples para que el el hechicero pueda familiarizarse con su potencial mágico. Cuando la hechicería es usada empleando gestos, la próxima fase es explorar el potencial del uso de la danza en conjunción con una variedad de actos de hechicería.

DANZA

Para el Hechicero del Caos, las líneas divisorias entre varias prácticas y técnicas mágicas no son tan sólidas, así que las distinciones hechas entre las técnicas de hechicería, chamanismo y alta magia son borrosas. La danza, como una técnica por la que un estado de trance pueda ser logrado, es un área donde la línea entre la hechicería y el chamanismo se vuelven menos distintos. Una forma de danza puede ser realizada, por ejemplo, como una preparación para la invocación hasta completa posesión, y puede también ser realizada como un acto de hechicería en sí mismo. La danza es así una técnica que puede ser aplicada por el Hechicero del Caos, incluso aunque la danza ritualizada no venga a la mente inmediatamente cuando la hechicería es discutida. La danza ritual a menudo incorpora gestos complejo, tales como aquellos realizados por las mujeres Hindúes en honor de varias deidades o para celebraciones religiosas específicas. La famosa Danza Fantasma realizada por los Sioux en 1890 como una expresión de su frustración con la influencia destructiva del hombre blanco, puede ser vista como un acto de hechicería. Los danzarines llevaban una camisa ceremonial específicamente diseñada y danzaban en un estado frenético. Una vez este estado era logrado visualizaban el retorno de la supremacía India. La Danza Fantasma era así una forma por la que un hechizo era lanzado portando su deseo colectivo. La danza realizada para comunicar

con los espíritus, tal como aquellas realizadas por los danzarines vodoun Haitiano, los doctores brujos Africanos o las danzas de la naturaleza realizadas por los Diablos Danzarines de Sri Lanka pueden ser actos de hechicería. Los ejemplos mencionados indican que el hechicero aplica la danza como una forma específica por la que la hechicería puede ser emprendida, de una forma similar a por la que un chamán realiza una danza para lograr su voluntad/deseo particular.

Para enfatizar más la importancia de la danza en la hechicería, las técnicas utilizadas por los Diablos Danzarines de Sri Lanka ofrecen una ilustración interesante. Los Diablos Danzarines tanto se reúnen como trabajan solos para realizar actos específicos de hechicería. Como grupo ellos se unen para desterrar demonios, romper maldiciones y lanzar hechizos. En la danza de destierro, los hechiceros emulan los gestos y movimientos del demonio avanzando en línea amenazando al demonio y castigándole/desterrándole de vuelta al dominio desde el que vino. Uno de los hechiceros tamborilea un ritmo simple para coordinar diferentes fases de la danza. En actos individuales de hechicería el Diablo Danzarín trabajará en un estado frenético haciendo espasmódicos movimientos de brazos y piernas. Cuando el hechicero haya entrado en un estado frenético (gnosis), una maldición o hechizo es cantado sobre una base material. La base material puede ser una muñeca, amuleto o huesos tales como un cráneo humano excavado por el hechicero, dependiendo de la naturaleza del hechizo o maldición. El Diablo Danzarín realiza trabajos de curación empleando danzas frenéticas mientras pronuncia el hechizo requerido sobre un objeto o recorte de pelo atado a un amuleto curativo, para crear el vínculo mágico necesario con el paciente. Fluidos corporales y recortes de uñas son también empleados por el Diablo Danzarín cuando es requerido. Un sacrificio tal como una gallina a menudo será hecho para obtener la ayuda de un espíritu antes del lanzamiento del hechizo/maldición.

Las herramientas del Diablo Danzarín son similares a aquellas empleadas en la magia tribal Africana o vodoun y para

ambos grupos la danza/gesto son un aspecto importante de su hechicería. Desafortunadamente los cultos mágicos tales como los Diablos Danzarines de Sri Lanka están empezando a morir; sus prácticas están amenazadas por la religión y cultura predominante, y la influencia del racionalismo y la ciencia occidental también han empezado a socavar esta forma de hechicería. Los Diablos Danzarines ahora realizan sus danzas para los turistas como una forma de entretenimiento, tal es la forma del así llamado progreso.

El moderno Hechicero del Caos tiene la ventaja de ser capaz de manifestar el poder srcinal surgido por el tipo de danza descrita, así como crear sus propias técnicas de danza, que pueden ser incorporadas dentro de sus más amplias técnicas de hechicería.

Cuando está convocando a una entidad el hechicero es capaz de atraerla realizando una danza que emplee gestos y posturas que el hechicero sabe son iguales al tipo de movimientos usados por la entidad. Este tipo de danza mejora la convocación de la entidad. El hechicero debería ser capaz de realizar la danza así como visualizar la entidad manifestándose dentro del reino material. Ser capaz de realizar la danza y mantener efectivamente la visualización aumentará el poder general surgido durante el trabajo de hechicería.

El uso de máscaras durante la danza también es algo que puedes explorar. Cuando se realiza hechicería, una máscara ayudará al hechicero a disociarse de su personalidad mundana, especialmente en conjunción con la danza. Esto es logrado por el simple pero efectivo cambio psicológico que ocurre cuando una máscara es llevada para un propósito específico. La máscara puede cambiar psicológicamente tanto la personalidad como el género del hechicero e incluso permitir que la parte animal de la psique del hechicero se manifieste, si esta era la intención entre manos. Una máscara también cambia/remueve la identidad del danzarín de un grupo de otros hechiceros con los que está trabajando durante la danza. La máscara puede ser simplemente (representando la eliminación de la personalidad del hechicero)

con una caosfera roja pintada sobre la posición del tercer ojo, o diseñada para representar los rasgos faciales de la entidad que está siendo convocada. El último tipo de máscara ayuda al hechicero a convocar la entidad, cuando él se pone la máscara empieza a

adoptar la personalidad de la entidad que está siendo convocada.
La máscara es construida con esto en mente y es así mágicamente cargada para ser capaz de cambiar la personalidad del portador.



Los Pende, Kwilu y una variedad de otros pueblos a lo largo de la cuenca del río Congo en África, utilizaban máscaras en

varias danzas relacionadas con la hechicería. Otras gentes tales como los Chinos han empleado máscaras extensamente en sus danzas rituales. Enmascarados tales como los Mwaash aMbooey crearían una costumbre completa para aumentar la cualidad mágica de la máscara. Los hechiceros Africanos también diseñaban máscaras para indicar simplemente la naturaleza específica de la danza a ser realizada.

Una variedad de máscaras puede ser incorporada dentro de los ritos de paso que el hechicero emprenda. Los ritos de paso marcan varias fases del desarrollo de un hechicero o mago. Tradicionalmente los ritos de paso marcaban la iniciación de un niño a la vida adulta y varias fases de desarrollo en términos de rango social dentro de la tribu. El Hechicero del Caos puede usar una máscara durante un rito tal de paso. Cuando por ejemplo el hechicero decida ser tatuado, puede llevar una máscara que no tenga agujeros para los ojos. Esta máscara será llevada así que el hechicero pueda en la oscuridad total concentrarse en el dolor mientras el tatuaje sea formado. El dolor permitirá que la gnosis sea lograda. Durante la gnosis el hechicero puede cargar un sigilo visualizado para marcar el rito, o crear una entidad que será contenida dentro del tatuaje para ser usada cuando lo desee. Una máscara creada para propósitos simbólicos recordará al hechicero la ocasión para la que fue creada. Tal máscara puede ser llevada cuando el hechicero decida marcar su obligación para perseguir un sendero de hechicería. Una danza simple y un pacto pueden ser recitados para marcar este rito de paso particular.

La danza frenética puede ser empleada para una variedad de propósitos. Como el nombre sugiere, la danza frenética no tiene un set predeterminado de gestos o movimientos. Así que el hechicero gira y mueve su cuerpo a voluntad; él puede usar esta forma de danza para cargar un sigilo, por ejemplo. El sigilo es mantenido en la mano y durante la danza se concentra en él, convocando poder de su interior para cargarlo. Esta forma particular de danza también es efectiva durante la hechicería en la que el hechicero manifiesta su poder animal. El animal es liberado de dentro por los violentos e incontrolados movimientos

corporales. Durante la danza el hechicero se esfuerza en desplazar su personalidad, esto permite que un animal tal como un lobo u oso asuma la personalidad del hechicero. Este acto mágico particular también cruza los límites que dividen la hechicería del chamanismo.

Debido a la naturaleza del rito, es mejor realizado en un sitio de poder, con otros hechiceros/chamanes ayudando en la manifestación del animal de poder del danzarín. Un fuego puede ser creado y el tamborileo usado para ayudar al hechicero a obtener un estado frenético. El hechicero también puede pintar su cuerpo con marcas tribales y sigilos para manifestar al animal interior. Una vez el animal se haya manifestado los ayudantes necesitan ser capaces de controlarlo, por la seguridad del hechicero contenido en su interior. Los ayudantes también necesitan ser capaces de desterrar al animal de poder para que retorne el hechicero a su consciencia normal.

Durante la danza los ayudantes pueden danzar alrededor del hechicero empujándole y dándole golpecitos para ayudar al animal a manifestarse. Una vez el rito haya sido completado el hechicero será capaz de convocar a su animal para protección, o usarlo como una forma de servidor para realizar actos de hechicería para él en el astral. Un sigilo creado para convocar al animal ayudará en este proceso. Un amuleto puede ser creado antes del rito para que el animal una vez manifestado, pueda ser dirigido para cargarlo con su poder. Tal amuleto puede ser llevado para protección o, como con el sigilo, ser llevado cuando el hechicero desee manifestar al animal en el futuro. Un método alternativo es grabar un sigilo dentro del pecho como una marca permanente del poder del animal. El sigilo actuará como un portal por el que el animal pueda manifestarse, cuando el hechicero lo determine.

La danza frenética es uno de los métodos mediante el que contactar con entidades astrales o espíritus es logrado. Alternativamente una adivinación astral puede ser emprendida. Una vez más es preferible que este tipo de danza sea realizada en un sitio de poder en las horas tempranas de la mañana, empleando

la ayuda de compañeros hechiceros. Para prepararse para la danza crear un pequeño fuego, si los espíritus van a ser contactados, prepara algo de comida y bebida como un ofrecimiento para los espíritus y colócalo en el fuego.

Mientras el fuego es encendido, el danzarín y los ayudantes empezarán a cantar el nombre del espíritu/entidad que va a ser contactado. El danzarín se coloca junto al fuego mientras los otros se sientan alrededor y empiezan a tamborilear. El danzarín entonces empieza a entrar en un estado de frenesí mientras danza alrededor del fuego. Cuando esté exhausto (esto debería tomar al menos una hora), el danzarín cae al suelo y se imagina siendo lanzado a través de una caosfera, como un portal al astral. La comunicación con el espíritu/entidad es emprendida entonces. Si la danza era realizada para hacer una adivinación, esta es llevada a cabo después de que el hechicero pase a través de la caosfera.

Para sacar al hechicero fuera del trance, los otros participantes suavemente le dan golpecitos y lo empujan alrededor del suelo, mientras lo llaman por su nombre para hacerle retornar a la consciencia normal.

La danza anterior es realizada de noche por numerosas razones. En las tempranas horas de la mañana la mayoría de seres humanos están durmiendo, así que es menos probable ser perturbado psíquicamente por el aluvión de pensamientos humanos viajando alrededor del área que durante el día. El hechicero también estará naturalmente fatigado por haber permanecido despierto, con lo que su censor psíquico será más fácilmente eludido, permitiendo que la comunicación astral sea más efectivamente conseguida. Finalmente, es improbable que los hechiceros sean interrumpidos en las tempranas horas de la mañana.

El fenómeno reciente de la música Acid House y Raves es un ejemplo moderno que ilustra cómo de efectiva puede ser la danza para lograr un estado alterado de consciencia. La gnosis es lograda por una prolongada danza, música rítmica repetitiva y un aluvión de luces que causa sobrecarga sensorial. Desafortunadamente los danzarines no han sido entrenados para

realizar un acto de magia mientras están en el anteriormente mencionado estado alterado de consciencia. Si un acto de magia fuera realizado simultáneamente por todos los danzarines, canalizando la energía manifestada por la danza, no habría duda de que sería muy poderoso y efectivo.

Usando un repetitivo ritmo de tambor, una simple danza puede ser diseñada para honrar al espíritu/entidad con la que el hechicero va a trabajar. Este tipo de danza crea una forma alternativa de vínculo mágico con el espíritu/entidad. Puede ser entendido como una preparación para futuros actos de hechicería en los que el espíritu/entidad es activado.

Con la variedad de técnicas de danza disponibles, el hechicero tiene la habilidad de tornar su cuerpo entero en una herramienta mágica y usarlo en conformidad para realizar una diversidad de actos de hechicería. Una meditación realizada antes de la danza puede ser usada para preparar al danzarín mientras se concentra en la tarea entre manos. La visualización utilizada durante la danza puede focalizar el trabajo general, activando imágenes específicas con gestos predeterminados. Uno puede así descorrer juntas las técnicas bosquejadas todo lo lejos que quiera, e incorporarla dentro de una Danza del Caos, y estas técnicas también preparan al Hechicero del Caos para la sección final a ser discutida en este capítulo.

POSESIÓN

La posesión es una técnica por la que el hechicero deliberadamente permite que su mente y cuerpo sean tomados por la personalidad de un predeterminado espíritu, entidad o demonio, puede ser vista como el acto definitivo de invocación. También es un acto avanzado de hechicería que requiere un saludable operador que haya dominado las habilidades mágicas necesarias para permitir que la posesión sea posible. Debido a la naturaleza de los trabajos de posesión es aconsejable que sean realizados como un grupo de trabajo con exorcistas experimentados como asistentes, ya que el exorcista será responsable de desterrar al

espíritu/entidad que haya poseído temporalmente al operador. Los trabajos de posesión no deberían ser intentados por una persona no experimentada que todavía no haya intentado dominar el tipo de técnicas de hechicería bosquejadas en adelante. Esto ha sido declarado por el beneficio del lector. Los trabajos de posesión pueden dejar al operador sintiéndose distante, confuso y desorientado, también puede ser una experiencia emocional. A menos que sea correctamente incorporado dentro de la personalidad/psique del hechicero, el poder o conocimiento generado por la posesión puede causar un daño permanente. Es por esta razón que el consejo anteriormente mencionado fue dado.

En culturas vodoun tales como la prevalente en Haití, la posesión es un proceso por el que el hechicero desplaza su personalidad (ti bon ange), para permitir al espíritu (loa), habitar la mente y el cuerpo del vodouista. El espíritu es entonces capaz de comunicarse directamente con los otros participantes del trabajo. Al espíritu también se le puede pedir que realice actos de magia mientras habita en el vodouista. En los trabajos de posesión vodoun los tambores rituales juegan una parte importante. El ritmo del tamborileo determina la medida en que el bailarín se verá poseído así como el tipo de espíritu que poseerá al bailarín. Es el manejo del ritmo del tambor el factor importante.

En las ceremonias de posesión vodouistas, el/los sacerdotes/s emplea/n una forma de trance inducido por la danza que permite al espíritu poseerlo/s. El tipo de danza frenética delineada antes es conveniente para permitir que la posesión sea lograda. Conforme se entra en un estado de trance, el bailarín destruye temporalmente su personalidad mientras está perdido en el estado frenético conseguido por el tamborileo y el baile. El espíritu convocado puede entonces entrar en el hechicero reemplazando su personalidad con la suya propia. En las ceremonias vodoun de esta naturaleza el danzarín a menudo sacrificará una gallina durante la danza como un ofrecimiento al espíritu tentándolo para que posea al danzarín. El bailarín a menudo es entrenado desde el nacimiento y dedicado a un loa específico, convirtiéndolo entonces en el vehículo por el cual el

loa puede comunicarse con sus adoradores. El vodoun es una religión y debería ser estudiado con esto en mente.

Antes de intentar un a posesión es aconsejable que el hechicero estudie a la entidad/espíritu. Aprendiendo su atributos, para qué ha sido tradicionalmente usada, las técnicas (en términos de la cultura o gentes que han trabajado con ella) que han sido usadas para convocarla y la naturaleza de la hechicería que le puede ser pedida al espíritu/entidad que realice. Para enfatizar este punto, es de necios dejar que te posea Pazuzu (demonio Sumerio/Acadio de los vientos del sudoeste) para realizar un trabajo de hechicería curativa. Cuando estos puntos han sido considerados, el hechicero debería decidir antes de emprender la posesión qué se requiere del espíritu una vez haya poseído al operador. Cuando el espíritu se haya manifestado, otro hechicero presente entonces dirige al espíritu para realizar el acto de hechicería deseado. Preguntas específicas también pueden ser hechas para aprender más sobre su naturaleza de primera mano.

La danza no es la única técnica que puede ser usada para permitir que un suficientemente fuerte estado de trance sea logrado, para hacer que la posesión ocurra. Antes de que el trabajo de posesión empiece, el operador convoca al espíritu/entidad en el tipo de formato usado en los trabajos invocatorios tradicionales. En esta fase el hechicero visualiza al espíritu/entidad mientras la convoca. La convocación en sí misma debería ser realizada con todo el poder de convocatoria que el hechicero tenga. Si así lo prefiere el hechicero puede usar una lengua barbárica para llamar al espíritu. Una vez el hechicero sienta que el espíritu, o demonio su lo prefieres, está empezando a responder a la llamada y la orden de poseer la mente/cuerpo del hechicero haya sido dada, el hechicero puede dejarse caer al suelo. En esta fase los otros participantes empiezan también a llamar al espíritu usando cualquiera técnicas que cada individuo sienta apropiadas. También pueden ser tocados los tambores en este punto para ayudar en la llamada.

Cuando los otros participantes hayan empezado a llamar al espíritu, el operador (el hechicero que va a ser poseído) empieza a

sacudir su cuerpo violentamente para comenzar el proceso por el que su personalidad es desplazada. Desde este punto el operador no debería seguir siendo completamente consciente de lo que le está sucediendo. El operador puede empezar a hablar en una lengua extraña mientras tiembla en el suelo. Esto es un signo de que el espíritu está empezando a tomar el control de la personalidad del hechicero. Cuando esto ocurra los otros participantes deberían empezar a aumentar el poder de la llamada. El hechicero que está siendo poseído también puede hacer extraños ruidos y bajar o subir el tono de su voz.

Sólo los otros participantes serán capaces de discernir cuando el espíritu haya poseído completamente al hechicero. Generalmente será la tarea del hechicero elegido para dirigir al espíritu, preguntar al espíritu su nombre para determinar si el espíritu elegido está o no entre ellos. Después de que las tareas requeridas sean realizadas por el espíritu, es exorcizado del hechicero para permitirle recuperar su personalidad. No te sorprendas si el espíritu rehúsa acatar tus órdenes.

Un método alternativo que no requiere que el hechicero realice la convocación de antemano será ahora explicado. Como con los previos trabajos de posesión que han sido delineados, este de nuevo es un trabajo de grupo.

El hechicero que va a ser poseído está de pie en medio de los otros participantes, dejando bastante espacio para que él se mueva libremente cuando esté poseído. El círculo también actúa para constreñir al espíritu una vez se haya manifestado completamente dentro del hechicero. El operador entonces empieza a meditar sobre el espíritu que va a ser llamado y empieza a hablarle con tacto en su mente como si estuviera frente a él. Después de un periodo de tiempo que depende el hechicero que va a ser poseído, el hechicero empieza a mover ligeramente su cuerpo aumentando lentamente la intensidad de los movimientos. Cuando el hechicero esté literalmente vibrando empieza a hablar usando cualquier sonido o formar palabras que entren en su cabeza. El hechicero empieza ahora a visualizar al espíritu de pie frente a él. Después de un rato le parecerá a los

otros que está hablando un lenguaje extranjero. En este punto los otros participantes empezarán a danzar alrededor del operador en cualquier dirección que les parezca apropiada, mientras llaman al espíritu para manifestarse (poseer) al hechicero. El hechicero que realiza la posesión debería en esta fase desplazar su propia personalidad para permitir al espíritu poseerle.

La fiebre del círculo de danza en el que los tambores pueden ser tocados ahora es aumentada. El operador estará vibrando y haciendo gestos descontrolados, mientras grita y habla en una extraña lengua. El hechicero ahora empuja al espíritu visualizado dentro de sí mismo. El espíritu ahora poseerá completamente la vasija vacía que anteriormente contenía la personalidad del hechicero, para permitir que la comunicación empiece. Uno de los otros participantes entonces pregunta al espíritu para asegurarse de que la gnosis completa o posesión ha ocurrido. Como antes, el espíritu necesitará ser exorcizado del hechicero para permitir que su personalidad retorne. Los hechiceros que son experimentados con el fenómeno de la posesión pueden encontrar que el espíritu sale voluntariamente, permitiendo a la personalidad o ti bon ange en la terminología vodoun retornar naturalmente. Sin embargo, siempre es aconsejable realizar el exorcismo, ya que algunos espíritus son bastante capaces de imitar la personalidad del hechicero.

El fenómeno del hechicero empezando a hablar en una extraña y a menudo demoníaca lengua es propiciado cuando el espíritu empieza a entrar en el operador y reemplaza al ego del operador con el suyo propio. Es también un efecto colateral del destierro deliberado del hechicero de su propia personalidad, capacitándole para abrirse a cualquiera de las fuerzas que estén a su alrededor en ese momento. Los espíritus pueden ser vistos para comunicarse los unos con los otros a través del operador. Este es el motivo de que sea necesario asegurarse de que el espíritu deseado de hecho ha poseído al operador.

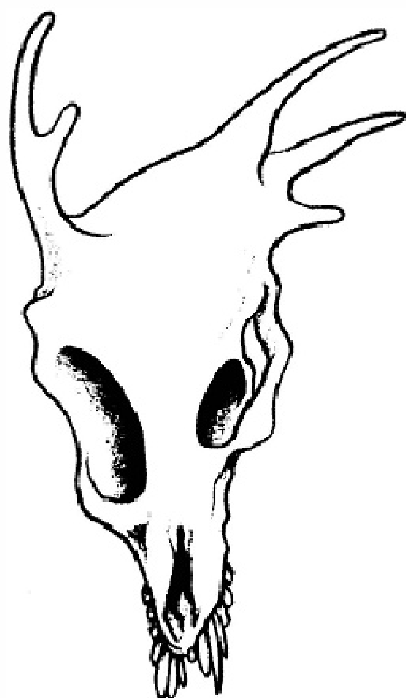
El Hechicero del Caos no tiene que creer que los espíritus existan realmente como una fuerza autodeterminante, con una específica fuerza de vida y personalidad propia. El proceso por el

cual la posesión sucede puede ser interpretado como la manifestación de una particular parte de la personalidad del hechicero. Por ejemplo un trabajo de posesión para convocar a Bafomet puede ser visto como la manifestación de la parte Bafomética de la personalidad del operador, mientras el resto de su personalidad ha sido temporalmente desplazada. Sea cual sea de las dos categorías bajo la cual decidas que caen los espíritus, la posesión es un fenómeno que puede ser explorado por los Hechiceros del Caos y es un aspecto particular de la magia de la que una gran cantidad de información importante puede ser directamente recibida. La posesión es así una técnica por la que el conocimiento oculto puede ser redescubierto.

La aplicación de los métodos delineados en este capítulo permitirá al Hechicero del Caos emprender efectivamente los trabajos del resto de este libro. Como con el resto de los trabajos discutidos, estas técnicas cumplen la función de ser pautas por las que puedan desarrollarse técnicas más avanzadas. Ninguna persona individual puede afirmar que ha desarrollado el sistema definitivo de hechicería, o que es la única custodia de algún sistema de magia que no requiere alteración o adaptación para ser efectiva para cualquier practicante del arte que lo use. Cualquier persona que haga tales afirmaciones debería ser considerada con precaución y esa persona ciertamente no está trabajando dentro de la filosofía general de la Hechicería del Caos y la Magia del Caos en general.

CAPÍTULO 3

MAGIA MALÉFICA CON MUÑECAS



Una muñeca hacer de madera o arcilla
A través de su poder una vida
Salvar o hacer naufragar.
Con saliva, sangre, un clavo o alfiler
Comandar la fuerza vital
Contenida en su interior.
Tu visión y poder,
Un demonio convocar.
Esta tarea solitaria hará
A tu víctima arrastrar.

La magia ha sido y todavía lo es una parte integral de las técnicas de hechicería practicadas por una diversidad de personas tanto antiguas como modernas. Históricamente el uso de muñecas en hechicería puede ser rastreado hacia atrás, a antes de que los Cáldeos desarrollaran su sofisticada demonología y sistema mágico. Varias culturas tribales Africanas han desarrollado poderosas y efectivas técnicas para trabajos de magia con muñecas tanto maléficas como benéficas. Desde el alba de los tiempos estas técnicas han sido extensamente empleadas e integradas dentro de sus respectivas prácticas de hechicería tribal. La magia con muñecas se ha convertido también en un importante aspecto de las prácticas vudú Haitianas. Estas técnicas de magia con muñecas se desarrollaron gracias al conocimiento heredado por la hechicería de sus ancestros Africanos, y es una herramienta efectiva en el repertorio del Hechicero del Caos.

Una muñeca construida para capacitar al Hechicero del Caos a dirigir su voluntad no debe ser confundida con una entidad, sea ella mantenida en una base material o en una forma etérica pura. Una entidad es creada por el hechicero para realizar una tarea particular o variedad de tareas, y le es dada una identidad y nombre por el hechicero para capacitarle a controlarla y dirigirla al cumplimiento de la tarea entre manos. Una entidad no recuerda directamente a ninguna persona, es una creación de la imaginación del hechicero, mientras que una muñeca recuerda directamente a la persona que el hechicero desea curar, dañar o ayudar. La muñeca es la base material a través de la que el hechicero manipula su hechicería; una entidad es un vehículo por el que el hechicero puede dirigir su intención sin tener que especificar cómo la entidad realice su tarea, es un ser, no una representación. Esta es una distinción importante entre una entidad y una muñeca, una que ayudará al lector a diferenciar entre las técnicas de la Hechicería del Caos empleadas cuando se usa una muñeca para una forma de trabajo de hechicería y una entidad para otra.

Las brujas Británicas y Europeas, siglos antes de que las modernizadas formas Alejandrinas y Gardnerianas de brujería se

desarrollaran, empleaban muñecas hechas de arcilla, cera o madera en trabajos específicos con la intención de curar, dañar o ayudar a las personas para las que las muñecas eran construidas para que las representaran. Puede ser argüido que la antigua brujería Británica era más semejante a una hechicería relacionada con un sistema de magia, sin las connotaciones religiosas asociadas con las organizadas y a menudo dogmáticas prácticas de brujería de hoy en día. Como se ha indicado en la introducción a esta sección, hay tres bases materiales naturales fundamentales, de las que las muñecas eran construidas para los trabajos de hechicería, estas son madera, cera y arcilla. La magia con muñecas generalmente está contenida dentro de la categoría de hechicería maléfica u oscura; esta comprensión ha surgido no sólo de la interpretación Cristiana de la hechicería en general, sino que también de la errada comprensión de los mecanismos y connotaciones asociadas con las antiguas y modernas prácticas de hechicería tribal. Una muñeca puede ser usada justo tan efectivamente para beneficiar o curar a un individuo, pero este aspecto de la magia con muñecas es a menudo desechado prefiriéndose construir una muñeca y aplicarla en trabajos de hechicería maléfica.

Muy poca literatura de confianza está disponible sobre la aplicación práctica de la magia con muñecas, aparte de sus usos en hechicería tribal Africana y Vudú Haitiano. Relatos históricos Británicos de magia con muñecas sólo relacionan su uso en la brujería sin cubrir los aspectos técnicos empleados. Una de las fuentes de mayor confianza sobre información concerniente al uso de muñecas en Inglaterra es el Museo de la Brujería en Boscastle, Cornwall, que contiene ejemplos entre sus exhibiciones.

Para el moderno Hechicero del Caos, la incorporación de una muñeca dentro de su repertorio de técnicas le capacita para explorar los extremos de sus poderes de visualización y concentración. Una muñeca puede ser construida para un propósito simple; si este es el caso la muñeca debería ser destruida cuando el trabajo esté acabado para liberar la energía que el hechicero manipuló durante la hechicería. Las técnicas

empleadas para destruir la muñeca serán delineadas conforme los trabajos individuales sean discutidos a través del capítulo. El Hechicero del Caos también tiene la opción de construir una muñeca para magia con muñecas para propósitos generales.

Obviamente la muñeca no será destruida al término de cada trabajo, pero es importante limpiar la muñeca después de que ha sido usada. Dos simples pero efectivos métodos son ideales para limpiar la muñeca y reforzar el poder mágico de los elementos agua y fuego. Para usar el elemento agua, primero es necesario comprar o hacer a mano un cuenco de madera de al menos diez pulgadas de diámetro. Cuando el cuenco esté terminado o haya sido comprado uno conveniente, grabar o pintar la estrella de ocho rayos del caos en el fondo del cuenco; la caosfera absorberá la energía contenida dentro de la muñeca. Llena el cuenco con agua y añade un poco de cristales de sal marina, o usa agua salada que tiene una cualidad de limpieza natural, después sumerge la muñeca en el agua y déjala allí durante diez minutos, permitiendo a la caosfera y el agua realizar la limpieza. Cuando la muñeca sea recuperada estará limpia.

El segundo método requiere menos preparación, ya que los únicos útiles necesarios son una vela blanca con una caosfera inscrita dentro de ella. Enciende la vela cuando el trabajo en el que la muñeca haya sido usada esté acabado, y amablemente pide a la llama que limpie la muñeca. Cuando tu hechizo de limpieza haya sido recitado, pasa la muñeca a través de la llama de la vela tres veces para completar la limpieza. Puede parecer que con la naturaleza primitiva de la hechicería es innecesario limpiar una herramienta construida para trabajos multipropósito, especialmente en el contexto de la Hechicería del Caos, pero sería un error por parte del hechicero. Si la muñeca fue usada para propósitos maliciosos, por ejemplo, y después usada posteriormente en un trabajo de curación, la energía creada en la muñeca por el hechicero en el primer trabajo podría interactuar con la energía conjurada para la curación. La limpieza de la muñeca entre medias destierra cualquier intención sobrante en la

muñeca y, más importante todavía, en la mente mágica del hechicero.

Una muñeca construida para propósitos maliciosos puede ser efectivamente usada para dañar a la víctima elegida física y mentalmente, o destruir la propiedad, tal como locales de negocios. El hechicero también puede construir una muñeca para provocar la ruptura de una víctima con una amigo cercano o amante. Antes de considerar la construcción de una muñeca para propósitos maliciosos, es sabio explorar otras soluciones mágicas o mundanas. Esto no es una declaración moral o de retribución kármica en mente, es un consejo práctico. La hechicería maléfica, en este caso de magia con muñecas, requiere una precisa concentración mágica y mental, que puede ser difícil cuando el hechicero está involucrado emocionalmente. También, puede dejar al hechicero drenado y abrirle al ataque mágico, con la disminución de las defensas que podrían no ser adecuadas para absorber o desviar el ataque.

Tomando esto en consideración el hechicero puede impedir cualquier repercusión desagradable que pudiera surgir y prepararse para la posibilidad. La creación de una muñeca para representar al hechicero es una forma de acción defensiva. Esto puede todavía ser apropiado incluso cuando si la víctima no es otro hechicero o practicante de las artes mágicas, ya que los maliciosos pensamientos formados en la mente de la víctima pueden dar nacimiento a un demonio poderoso que llevará el pensamiento, como si una declaración de intento hubiera sido preparada y puesta en acción.

GEMELO MÁGICO

Para construir la muñeca el hechicero necesita de nuevo decidir sobre la apropiada base material de la que hacerla, ésta puede estar basada en la conveniencia, propósito o a través de la respuesta obtenida en una simple adivinación. Como ya se ha mencionado, arcilla, cera y madera son los materiales tradicionales y la cuestión puede ser formulada para adivinar cuál

de los tres materiales absorbería mejor un ataque mágico retributivo. Cuando se esté construyendo una muñeca para representar la auto-imagen o gemelo mágico, la anatomía del hechicero puede estar representada claramente para distinguir el género de la muñeca. Un mechón del pelo del hechicero puede ser sujetado a la cabeza de la muñeca y pelo púbico en los genitales, y recortes de uñas y una pequeño trozo de tela pueden ser incorporados para intensificar el vínculo mágico. La muñeca estará mágicamente cargada durante su construcción y, a la misma vez, el hechicero desarrollará un fuerte vínculo mágico a través de los elementos tomados de su cuerpo. Si el hechicero desea incluir fluidos corporales, tales como saliva y sangre, pueden ser combinados en una pequeña vasija y después usados para masajear a la muñeca.

Una vez la construcción esté completa, todo lo que resta por hacer es pronunciar la declaración de intento (siendo ésta el propósito por el que la muñeca fue construida) sobre la muñeca, un ejemplo podría ser este:

Esta muñeca soy yo,
Como yo tengo vida, así la tiene esta muñeca.
Es mi gemela mágica,
Construida por mi mano,

Para absorber cualquier pensamiento malicioso
o acción, mágica o mundana
hecha contra mí, porque es mi escudo y
Velo protector.
Esta es mi voluntad.

Cuando esta declaración haya sido completada, coloca la muñeca en una caja de madera que debería ser hecha o comprada para este propósito específico. La caja puede contener alguna tierra obtenida de la base de un árbol que el hechicero haya activado como un fetiche, o alguna otra representación de la tierra. La tierra debería cubrir la muñeca ya que esto además ayuda a contener cualquier energía maléfica dirigida al hechicero

y una caosfera puede ser grabada en el interior de la tapa como una medida avanzada de precaución. Coloca la caja en una parte recluida de la casa en la que no será perturbada y destierra su existencia de la memoria. La muñeca hará lo que le haya sido instruido, incluso después de que haya sido olvidada por la mente consciente del hechicero. La muñeca funciona atrayendo el ataque pretendido sobre el hechicero, se convierte en el reflejo del yo o gemelo mágico, absorbiendo la malicia dirigida hacia el hechicero.

ATAQUE MÁGICO

Después de que la muñeca protectora haya sido construida, el hechicero puede empezar las preparaciones para hacer una muñeca que represente a la víctima a ser atacada. Si es posible el hechicero debería intentar obtener algo de la víctima, i.e. un mechón de pelo, una foto o un trozo de tela de una prenda de vestir. Un objeto que haya sido usado frecuentemente por la persona también servirá, tal como un bolígrafo o copa, ya que conseguir pelo o recortes de uñas de otro hechicero es casi imposible. Habiendo dicho eso, es aconsejable usar algún objeto, incluso una fotografía, para que el doble etérico de la víctima o parte de él pueda ser encerrado dentro de la base material de la muñeca y el necesario vínculo mágico efectuado.

La magia maléfica con muñecas puede ser usada tanto para sinvergüenzas locales como para atacar a líderes mundiales impopulares, tales como Saddam Hussein. Gente tal como Saddam están mágicamente protegidos debido al apoyo que reciben de sus seguidores, particularmente cuando, como en el caso de Saddam, mantienen fuertes creencias religiosas. Una fotografía puede ser usada ya que tal persona frecuentemente aparece en los periódicos y revistas. La fotografía es sujetada a la muñeca o quemada cuando el ataque mágico es enviado. Es una buena idea realizar tal ataque en un grupo de trabajo para generar suficiente energía del caos o fuerza kia para hacerla efectiva. Para lograr la gnosis necesaria, la cólera puede ser empleada por el

grupo dentro del ritual para ser dirigida dentro de la muñeca que puede después, por ejemplo, ser aplastada bajo el pie por los participantes.

Después de terminar la muñeca representante de la víctima, el Hechicero del Caos necesita considerar la forma más efectiva para enviar el ataque, dónde enviarlo y la duración y tiempo del mismo, todo lo que son variables importantes para lograr el efecto malicioso. La severidad del ataque dependerá de la habilidad del hechicero y la extensión en la que está preparado a infligir aflicción mental o física.

El pueblo *Bakongo* del Zaire usaba un homonculus de madera (figura humanoide) como parte de su sistema de hechicería, que servía para representar a los enemigos de la tribu o pueblo de la comunidad. Durante los trabajos de hechicería, una cuchilla o clavo eran clavados dentro del homonculus para infligir sufrimiento a la víctima. El intento, tal como "*que (nombre de la víctima) sea cegado por tres días* " o "*extermina al ganado de fulano*", sería enviado con la ayuda de los espíritus de los Bakongo, que habrían sido convocados antes de que el ataque fuera enviado usando cantos, tamborileo y danza. El hechicero algunas veces entraría en un trance de posesión análogo a la forma usada por los houngan o bokor en el vudú Haitiano durante la hechicería maléfica. Esta forma de consciencia mágica (gnosis) es una forma efectiva de generar la energía maléfica requerida para hacer el ataque efectivo. Los Bakongo también clavaban un clavo dentro del homonculus para romper un hechizo o maldición u otra forma de hechicería maléfica enviada por otro hechicero contra alguien de su pueblo. Este es un ejemplo de un uso tribal primitivo de una muñeca multipropósito principalmente para hechicería maléfica.

El Hechicero del Caos puede adaptar estos así llamados métodos de hechicería primitiva y emplearlos en su propia magia maléfica con muñecas. Como una ilustración, el hechicero puede elegir infligir dolor sobre parte de la anatomía de la víctima clavando un clavo dentro de la correspondiente parte de la muñeca. Si la muñeca es hecha de arcilla, el hechicero puede

clavar un alfiler dentro del cuerpo de la muñeca, lo cual es por supuesto justo tan efectivo. Visualizar a la víctima mientras se realiza la magia es importante, como visualizar la cara de la persona mientras se clava el alfiler dentro de uno o ambos ojos para cegarle. Como una forma de lograr la gnosis, la ira puede ser generada y cuando el alfiler es clavado en la muñeca, mientras se mantiene la visualización, grita la declaración de intento y escupe sobre la muñeca como gesto de desprecio. Elige las palabras de la declaración de intento cuidadosamente, gritar "que... quede ciego" no es suficientemente específico, detalles tales como la duración de la ceguera y si es temporal o permanente deberían ser incluidos. Una declaración de intento conveniente que tome esto en consideración sería:

> *Que... (nombre de la víctima) quede temporalmente ciego durante tres días, desde el momento en que despierte mañana por la mañana.*

Un tiempo conveniente para llevar este acto particular de hechicería maléfica con muñeca, sería entre las tres y las cuatro (a.m.) de la mañana. El tiempo es importante. Entre estas horas probablemente la víctima estará en un sueño más profundo, siendo durante éste cuando los instintos defensivos naturales y el escudo mágico (aura si lo prefieres) estarán más débiles. Esto permite al hechicero enviar la hechicería maléfica a través del vehículo de la muñeca con la menor resistencia posible por parte de la víctima, lo cual a su vez crea un ataque mágico más efectivo. El tiempo, duración y de qué modo usar la emoción de la ira para lograr la gnosis mientras se inserta un alfiler dentro de los ojos de la muñeca, ha sido correctamente considerado y puesto en acción por el hechicero de forma similar a la que un general de ejército planearía y después ejecutaría un ataque contra un enemigo. Manipula la energía atraída desde el océano del caos, pero no dejes nada a la diosa fortuna y al destino cuando te comprometas en un acto de magia maléfica con muñecas.

Si este es el único acto de hechicería maléfica a ser administrado a la víctima, una vez haya sido acabado la muñeca debería ser destruida enterrándola, quemándola o lanzándola en aguas profundas. Si el ataque va a ser uno donde el intento en este caso particular sea infligir la ceguera permanente, deja el alfiler en el ojo de la muñeca mientras está siendo destruida por uno de los métodos sugeridos. Dejar el alfiler en el ojo de la muñeca aumenta la severidad del ataque y transmisión mágica a través de la muñeca a la víctima. El gesto (pinchando el alfiler dentro del ojo de la muñeca) se convierte en una acción física necesaria para infligir la ceguera en la víctima. Si la intención del hechicero es causar la ceguera permanente esto debería ser incluido en la declaración de intento o hechizo recitado antes de que el ataque sea emprendido. El hechicero puede decidir qué más actos de hechicería maléfica son requeridos o justificados. Si este es el caso deja el alfiler en el ojo de la muñeca hasta que el sol se haya puesto en el horizonte al siguiente atardecer. Quitar el alfiler cuando el velo de la oscuridad ha tomado el lugar del sol, simboliza en este caso que la víctima ha sido exitosamente cegada por la duración afirmada en la declaración de intento. Una vez el alfiler es quitado puede ser colocado en una caja o bolsa en la que el hechicero guarda sus herramientas mágicas para ser usadas de nuevo cuando sean requeridas. Después de que el alfiler haya sido quitado del ojo de la muñeca, limpia la muñeca con uno de los métodos previamente descritos para prepararla para futuros usos.

Usar un alfiler para dirigir un ataque mágico a través de la muñeca, es sólo uno de los métodos que el Hechicero del Caos puede emplear como parte de su maléfica hechicería con muñecas para infligir dolor mental o físico sobre la víctima elegida. La manipulación del elemento fuego aumentando el calor producido de la llama de una vela negra puede también ser usada efectivamente para quemar una parte específica del cuerpo de la víctima. Para dedicar la vela a la tarea entre manos, el hechicero puede grabar el nombre de la víctima dentro de ella antes de que el trabajo de magia con la muñeca empiece. Si se prefiere el hechicero puede grabar el nombre de la víctima de una forma

sigilizada (una representación pictórica del nombre de la víctima), o usando una de las antiguas escrituras mencionadas.

Es preferible llevar a cabo actos de magia maléfica con muñecas en las horas de oscuridad por las razones ya delineadas, pero cuándo el hechicero haya decidido manipular el elemento fuego, él puede si así lo desea mejorar la energía natural generada por el poder del sol durante las horas de luz solar. Esta manipulación de poder solar antes de la puesta del sol por el hechicero, incrementa la severidad de cualquier quemadura que la víctima recibirá a través de la muñeca. La técnica empleada es imaginar que la llama de la vela es el centro del sol y la fuente de todo su poder mientras la muñeca está siendo sostenida sobre la vela. El hechicero puede también invocar la ayuda de una deidad solar tal como Mitra el dios del sol Romano antes de que el trabajo empiece. Si el hechicero decide convocar a una deidad solar durante el trabajo, debe recordar agradecer a la deidad por su ayuda después de que el trabajo de hechicería haya sido acabado; esto es un signo de cortesía y respeto para deidades tales como Mitra. Otro método es obtener una fotografía de la víctima, doblarla y atarla a la parte de la muñeca a ser sostenida sobre la llama. Conforme la foto empiece a humear, visualizar un rayo relampagueante hiriendo a la víctima donde la fotografía haya sido atada y gritar tres veces "¡*arde... arde... arde*!"

Es necesario considerar la cantidad de dolor que la víctima ha de soportar. Esto dependerá del tiempo que sostengas la muñeca sobre la llama de la vela y tu visualización. Otra variable importante es la base material de la cual fue hecha la muñeca. Si fue confeccionada de madera, espera hasta que la madera comience a ennegrecerse y empiece a humear. Esto es bastante para producir una pequeña quemadura sobre el cuerpo de la víctima. Dejar que la muñeca se queme y retener el fuego podría infligir serios daños conforme las llamas que cubren la muñeca son transmitidas mágicamente a la víctima. Un ataque sólo pretendido para causar una quemadura menor podría convertirse en fatal si las precauciones descritas son ignoradas. Si el hechicero hizo la muñeca de arcilla, que la sostenga sobre la

llama durante aproximadamente diez segundos y visualice la quemadura apareciendo sobre el cuerpo de la víctima. Más de diez segundos podría debilitar la estructura de la muñeca y afectar a otras partes del cuerpo de la víctima que podrían conducir a un daño más serio del que estaba pensado, tal como ataque cardiaco o shoque severo. En añadidura, dañar severamente la estructura de la muñeca puede hacerla inconveniente para más usos, ya que la muñeca no podrá ser capaz de absorber y transmitir la energía mágica creada para hacer el ataque efectivo.

Un clavo y el elemento fuego pueden ser combinados para infligir dos daños simultáneamente. Mientras que la muñeca está siendo sostenida sobre la llama de la vela, pincha el alfiler en otra parte de la anatomía de la muñeca o, cuando la muñeca sea retirada de la llama, pincha el alfiler en el área de la muñeca que ha sido quemada. Cuando trabajes con el elemento fuego, es aconsejable destruir la vela negra después de que el ataque mágico haya sido enviado ya que esto parará al elemento fuego de ser usado contra el hechicero en cualquier ataque de venganza. La vela puede ser fundida en una olla y después, mientras la cera se enfríe, tomarla y moldearla en otra figura humanoide para representar a la víctima que fue atacada antes de la metamorfosis de la vela. Toma la muñeca de cera y entiérrala dentro de la sombra del árbol fetiche. Si el hechicero ha elegido no usar un árbol como su fetiche, que entierre la muñeca de noche en una tumba, posiblemente invocando a una deidad de la muerte, tal como Baron Samedi, para guardar la muñeca. Si la víctima es otro hechicero que decide quemarte mágicamente en un ataque de venganza, el ataque será transmitido dentro de la muñeca de cera y devuelto al remitente. Este es un ejemplo de cómo una muñeca puede ser hecha a partir de un arma (la vela) que fue usada en un ataque para proteger al hechicero y provocar incluso más tormento si un ataque de venganza le es enviado. Tal es el camino del Caos.

Otro útil espíritu relacionado con el fuego es la salamandra, que puede ser convocada para ayudar en cualquier trabajo mágico

que utilice el poder del elemento fuego. Para la magia con muñecas, la salamandra puede ser convocada antes o durante el trabajo de hechicería maléfica, pero es de la mayor importancia ordenar a la salamandra con autoridad si la voluntad del hechicero va a ser correctamente cumplida. Hay numerosos métodos por lo que el espíritu puede ser convocado, uno de los cuales es la siguiente conjuración que ha sido diseñada para adecuarse a esta hechicería particular (magia con muñecas):

Espíritu de fuego, yo te convoco
Espíritu de la llama eterna, yo te convoco
Espíritu de energía primordial, yo te convoco
A través del portal de la caosfera, yo te convoco
Tú que eres conocido como Salamandra...
Da vida a mi fuego y haz mi voluntad.

Si la salamandra va a ser llamada antes de colocar la muñeca sobre la llama, sostén la vela frente a ti y enciéndela mientras recitas la conjuración. Después de la última sentencia de la conjuración, visualiza una brillante figura de humanoide o reptil ante ti, siente el calor emanado por su presencia. Coge el puntero (vara) con la mano que está libre, apúntalo a la salamandra y di:

"Yo soy tu amo, el guardián del fuego.
Te ordeno que entres en la llama,
da poder a su combustión."

Dirige el puntero hacia la vela y visualiza la salamandra entrando en la llama. Pon la vela sobre el suelo, coge la muñeca y colócala sobre la llama una vez de nuevo diciendo tres veces ¡*arde... arde... arde*!

Un acercamiento opcional es convocar a la salamandra después de que la vela haya sido encendida. Sostén la muñeca frente a ti durante la conjuración y, mientras visualizas a la salamandra apareciendo, dale la siguiente orden:

"Yo soy tu amo, el guardián del fuego.
Te ordeno respirar llamas destructivas,
dentro de (nombre de la víctima y parte del cuerpo a ser quemada)."

Cuando esto se haya hecho, coloca la muñeca encima de la llama como antes. Es de gran importancia, que después de que un espíritu o demonio haya sido convocado y su tarea completada, el hechicero le da licencia para partir enviándolo de vuelta a de donde vino. Si esto es ignorado, la salamandra estará contenida dentro del reino material al cual fue convocada esperando más órdenes. Cuando ninguna otra dirección es dada, el tedio de la salamandra volverá su atención contra la persona que la convocó con desafortunadas consecuencias para el olvidadizo hechicero.

El hechicero debe controlar en todo momento. La salamandra debería ser desterrada inmediatamente después de que el trabajo malicioso con la muñeca haya finalizado. La siguiente licencia para partir es conveniente para ese propósito:

Te doy licencia para partir – oh salamandra espíritu de fuego.
Te ordeno que entres en la caosfera.
Para retornar a la llama primordial desde la que viniste.

¡Márchate!

Después de un periodo de experiencia práctica, el Hechicero del Caos empezará a desarrollar técnicas srcinales y métodos por los que su voluntad pueda ser dirigida sobre la víctima deseada a través del vehículo de la muñeca. Sin embargo para dar al lector alguna idea más desde el abismo del caos, dos técnicas más por las que el hechicero pueda infligir dolor sobre la víctima son la aplicación de un lazo alrededor del cuello de la muñeca para inducir la sensación de estrangulación en la víctima y el uso de la caosfera como un portal (punto focal) visualizado o gravado en una parte predeterminada de la anatomía de la muñeca, por el cual las formas de pensamiento maléficas o dolor puedan ser

mágicamente enviados para perturbar o destruir a la desafortunada víctima de la hechicería.

Para inducir la sensación de estrangulación sobre la víctima a través de la muñeca, haz un lazo de alambre de cobre (el cobre es un excelente conductor mágico de energía) o un largo de cuerda que sea lo suficientemente larga para adecuarse al cuello de la muñeca dejando algún sobrante extendiéndose desde el lazo. Construye el lazo tan pronto como la muñeca representante de la víctima haya sido terminada para que la intención de la hechicería sea firmemente mantenido en la mente. Para empezar el trabajo, coloca la muñeca sobre el suelo sosteniendo el lazo encima de su cuerpo y sube y baja el lazo de forma amenazante. Estos movimientos ritualísticos tienen la intención de capacitar al hechicero para enfocar su mente y empezar a entrar en gnosis en preparación del ataque mágico. Cuando el hechicero se sienta preparado para comenzar el ataque, coloca y aprieta el lazo alrededor del cuello de la muñeca, toma bríos y eleva la muñeca del suelo. Mientras lo hace visualiza sus manos lentamente apretando alrededor de la garganta de la víctima y susurra:

Tomo tu aliento de vida,
oh necio que osaste ofenderme.

Una vez el encantamiento ha sido recitado tres veces, baja la muñeca al suelo y libera el lazo de alrededor de su cuello. El tiempo que toma recitar el encantamiento tres veces es lo suficientemente largo para inducir la sensación de estrangulación sobre la víctima y provocar severo desagrado.

Una técnica alternativa es construir una réplica de un ahorcado en un patíbulo lo bastante grande como para permitir que el cuello de la muñeca sea colocado en el lazo sin que los pies de la muñeca toquen el suelo. Una caosfera puede ser grabada dentro del patíbulo con una representación sigilizada del nombre de la víctima escrita en medio de la caosfera. Esto permitirá al hechicero activar directamente el poder del caos durante el trabajo de hechicería. Cuando la muñeca es colocada en el patíbulo el

hechicero puede activar la energía del caos para dirigir el ataque a través de la muñeca una vez de nuevo susurrando el siguiente encantamiento:

Oh caos!
extrae el aire de los pulmones de... (nombre de la víctima)
Como esta muñeca se ahoga, así lo hace... (nombre de la víctima).

Como antes, quita la muñeca del patíbulo después de la tercera recitación del encantamiento. Si el hechicero olvida retirar la muñeca del patíbulo, el ataque podría ser inintencionadamente prolongado, lo que podría conducir a la muerte de la víctima tanto por la sofocación como por el shock. La magia con muñecas incorpora gesto, concentración y la intención en la forma de una declaración de intento, hechizo o encantamiento. El Hechicero del Caos necesita ser capaz de coordinar todos estos aspectos y cualquier otra técnica mágica que sea empleada durante el trabajo de hechicería. Los errores pueden ser evitados si el hechicero sigue sus instintos mágicos y se dedica completamente a la tarea entre manos. Habiendo acabado el trabajo, si la muñeca no va a ser usada de nuevo, destrúyela. Durante la destrucción de la muñeca el hechicero puede decir en forma mántrica; mi trabajo está hecho. Diciendo esto completa la intención original e indica a la mente del hechicero que ninguna acción más en este caso particular es necesaria. Esto no significa, sin embargo, que el hechicero sea incapaz de orquestar un ataque futuro sobre la víctima si las circunstancias demandan tal acción requerida.

LA CAOSFERA Y EL ATAQUE MÁGICO

Incorporar la caosfera dentro de la magia maléfica con muñecas, capacita al Hechicero del Caos para manipular la fuerza primordial de la que la magia es hecha posible. Los dioses y diosas del Caos de muchos y diferentes aspectos han sido adorados y asimilados dentro de muchos y diferentes aspectos de

la magia desde al amanecer de los tiempos. Estos incluyen entre muchos otros, a Tiamat la diosa Caldea del mar primordial que fue destruida por Marduk en el mito de la creación Caldeo, Eris la diosa del caos de los Griegos y Baphomet el dios de los Caballeros Templarios cuya forma srcinal era un cráneo humano pero que ahora es representado como un hermafrodita con cabeza de macho cabrío según la representación de Eliphas Levi de esta entidad. El moderno Hechicero del Caos puede usar la caosfera en lugar del triángulo usado en la Alta Magia, cuando esté convocando a estas entidades (dioses/diosas) durante los trabajos de magia con muñecas o cualquier otra forma de hechicería si es así requerido. La estrella de ocho rayos del Caos también aparece en forma pictórica en antiguas obras de arte que retratan a la diosa a la diosa Ishtar. En añadidura, la caosfera puede ser vista en cierta cantidad de sellos sagrados asociados con los Zonei en el Necronomicon, estos incluyen: Nanna, Inanna y Shammash. Es por lo tanto una poderosa herramienta que ha sido tanto representada simbólicamente como aplicada en varios tipos de magia a lo largo de un milenio, una herramienta que puede ser usada efectivamente por el moderno Hechicero del Caos. Usar una muñeca en conjunción con la caosfera permite al hechicero trabajar con precisión mágica. Cuatro partes de la anatomía de la muñeca son suficientes para portar una variedad de trabajos maliciosos. Estas no, sin ningún orden de preferencia, la cabeza, el pecho, el estómago y los genitales.

Una caosfera visualizada o grabada sobre la cabeza de la muñeca, se convierte en un portal a través del cual el dolor puede ser transmitido a esta parte del cuerpo de la víctima. Visualizar una serpiente entrando en la caosfera llevando el dolor en su veneno aumentará la hechicería. Para provocar en la víctima el sufrimiento de una severa migraña, por ejemplo, la siguiente declaración de intento puede ser pronunciada mientras se está concentrando en la cabeza de la muñeca antes de que el trabajo comience:

Que (nombre de la víctima) sea afligido por una severa migraña durante tres días. Desde el momento en que la serpiente entre en la caosfera. Porque esta es mi voluntad.

Durante la visualización, cantar “migraña, migraña, migraña” tres veces para cargar la hechicería migraña. La misma técnica puede ser aplicada para provocar que la víctima tenga amnesia durante un tiempo especificado o para controlar los pensamientos de la víctima para el beneficio del hechicero. En ambas técnicas, después de la visualización inicial, el hechicero puede imaginar a la serpiente constriñiendo el cráneo de la víctima para inducir el dolor o amnesia. Sé específico en la declaración de intento y destierra a la serpiente una vez el trabajo ha sido acabado (después del tiempo especificado).

Cuando se envíe formas de pensamiento maléficas a través de la muñeca y caosfera a la región del pecho de la víctima, es posible controlar la intensidad del dolor. El Hechicero del Caos tiene la ventaja añadida de ser capaz de tener en consideración el género de la víctima. Esto también se aplica cuando la muñeca es construida, durante la cual el hechicero debería enfatizar las características físicas de la víctima, incluyendo los genitales. Unos pechos femeninos son una parte muy sensible de su anatomía. Para enviar dolor en la forma de hinchazón o un dolor, graba la caosfera en el pecho (en uno o en ambos) y visualiza a la serpiente entrando en el pecho a través de la caosfera. Imagina que la serpiente empieza a aumentar su masa una vez está dentro del pecho. Si la víctima es masculina, imagina a la serpiente hundiendo sus colmillos en los músculos del pecho.

Una técnica que puede ser usada sobre ambos sexos es grabar la palabra *corazón* de forma sigilizada (pictórica) dentro de la caosfera, después de que haya sido inscrita sobre el pecho. Una vez esto ha sido hecho, coloca la muñeca cerca de un tambor y empieza un repetitivo y lento toque para representar el ritmo del corazón. Después de unos diez minutos, lo cual es bastante tiempo para entrar en gnosis, envía la serpiente dentro de la

caosfera con una conjuración conveniente (o declaración de intento) y visualiza la serpiente constriñiendo el corazón de la víctima. Empieza a hacer el toque del tambor de forma irregular para simbolizar el inicio de una ataque de corazón. Para el tambor

después de un minuto, ya que algo más largo podría matar a la
víctima. Si esta técnica es usada, no excedas el tiempo declarado y destruye la muñeca tan pronto como el trabajo haya sido terminado. La serpiente puede ser usada para provocar que la víctima sea incapaz de respirar apropiadamente, visualizándola envolviéndose lentamente alrededor de los pulmones. Una vez la serpiente ha hecho su trabajo, sácala de la víctima y devuélvela al interior de la caosfera, que la contendrá en el vacío. Para desterrarla, grita: *Márchate, oh mi sirviente.*

Una forma de pensamiento maléfica final que puede ser

usada, es concentrarse sobre la caosfera grabada en el pecho de la
muñeca y lentamente empezar un canto ahogado, ahogado. Después de un corto periodo, visualiza los pulmones llenándose de agua e induce la sensación de ahogamiento en la víctima. Esto también provocará el pánico de la víctima, ya que sentir que te estás ahogando sin estar cerca del agua es de hecho muy perturbador.

Usar la muñeca para infligir dolor en el estómago de la víctima, es una forma efectiva de dirigir formas de pensamiento

maléficas de una duración de corto o largo término. La sensación
de un calambre en el estómago es una de las muchas variaciones que pueden ser usadas. Manipulando el género de una víctima femenina, la sensación de dolor menstrual puede ser proyectada a través de la caosfera grabada en el estómago de la muñeca. Una vez de nuevo, repite las palabras del dolor que se pretende provocar siendo dirigido a la víctima de una forma mántrica (repetitiva). Continua con el mantra tanto como desees que la víctima sufra el dolor. El dolor puede ser intensificado pinchando un alfiler en la caosfera durante el mantra. Para prolongar el

dolor, visualiza la serpiente que ha sido previamente descrita
entrando en la caosfera mientras te concentras en ella. El dolor persistirá hasta que el hechicero ordene a la serpiente que parta;

esto puede ser tres horas, tres días o más de tres semanas. Es aconsejable no olvidar que la serpiente ha sido usada en la hechicería maléfica como dolor intenso prolongado sin un segundo de tregua, ya que podría conducir a la víctima a buscar una cura al final del cañón de un arma.

Cuando se considera un ataque malicioso usando la muñeca y la caosfera inscrita en el área genital, el género es la primera consideración. A un hombre se le puede hacer impotente mientras que a una mujer no. Esto puede parecer obvio, pero es la ventaja del hechicero ser capaz de manipular correctamente las diferencias fisiológicas y biológicas entre los sexos. Por ejemplo, las verrugas genitales en una mujer son más difíciles de detectar y curar que en el pene masculino. El hongo bucal (infección de levadura) también causa más incomodidad a una mujer que a un hombre, aunque ambos pueden tenerlo. El hechicero debería así elegir cuidadosamente el tipo de aflicción que será transmitida a través de la caosfera grabada en el área genital de la muñeca. También es sabio considerar que ciertos virus, tales como las verrugas previamente mencionadas, puede ser transmitidos a la pareja sexual de la víctima; una declaración de intento antes del trabajo debería cubrir esta situación para evitar provocar dolor o incomodidad a una persona inocente.

La gnosis puede ser lograda usando el orgasmo para hechicería maléfica con muñecas involucrando los genitales. El Hechicero del Caos puede así manipular una sensación extática para provocar dolor. El hechicero puede también usar el orgasmo y el poder mágico generado en el momento del clímax para cargar las herramientas de hechicería y alcanzar la gnosis para otros trabajos no maliciosos. En el momento del orgasmo, grita el virus o aflicción deseada, tal como la impotencia, después exhala enviando el empujón de energía orgásmica dentro de la caosfera. No emplees el semen o fluido vaginal liberado durante el orgasmo; los propios fluidos del cuerpo del hechicero no deberían ser usados en una muñeca que represente a la víctima, ya que esto podría interrumpir el vínculo mágico con la representación de la víctima efectuado durante la construcción de la muñeca.

Cuando se manipule gnosis sexual, es preferible haber previamente grabado la caosfera en la región genital de la muñeca, para que el ataque pueda ser liberado a través de la respiración del hechicero sin tener que visualizar la caosfera dentro de la muñeca, distrayendo la mente del intento y poder generado en el clímax. Una punta de alfiler adecuada es requerida durante esta técnica de hechicería maléfica con muñecas, ya que el poder orgásmico sale del hechicero sólo unos pocos segundos para manipularlo. Esto permite que una total concentración sea sostenida sobre esta área del cuerpo sin que el resto del cuerpo distraiga el ojo. También es más fácil grabar la caosfera en un gran falo o mons veneris que en una pequeña parte de una muñeca entera. Una alternativa es sobre enfatizar los genitales en proporción al resto de la anatomía de la muñeca. Para destruir la muñeca, o el falo, después de que el trabajo haya sido acabado rompe la muñeca en pequeños trozos, envuelve los restos en una tela con una representación sigilizada del virus o aflicción, escrita en una caosfera pintada sobre la tela y después tan pronto como sea posible entierra los restos. El hechicero puede si así lo desea enterrar los restos de la muñeca al pie del árbol fetiche que estará guardando todo lo que el hechicero coloque dentro de su sombra. Envolver los restos de la muñeca o falo en una tela y sellarlos con la caosfera combinada con el sigilo, completa la hechicería finalizando el trabajo con la misma intención con la que fue iniciado. Esto es análogo a retornar a la puerta de entrada para comprobar si ha sido cerrada apropiadamente.

CONTROLANDO EL CUERPO ASTRAL DE LA VÍCTIMA

El Hechicero del Caos puede decidir que es necesario capturar el cuerpo etérico o astral de la víctima. Este proceso es similar al tipo de hechicería que un bokor Haitiano (el adversario de los sacerdotes vudú conocidos como houngan) realizará para tener total control sobre la víctima; la hechicería del bokor será discutida después en este capítulo. El proceso por el cual el Hechicero del Caos es capaz de capturar el cuerpo astral de la

víctima es complejo pero no imposible. La primera tarea del hechicero es decidir qué base material es conveniente para construir la muñeca en la que el cuerpo astral de la víctima será contenido. Una simple adivinación suministrará al hechicero con la respuesta para su cuestión. Cuando la adivinación haya sido realizada, la próxima fase será la construcción de la muñeca que represente a la víctima. Es necesario en esta magia maléfica con muñecas en particular, obtener de la víctima un trozo de tela cogido de ropa llevada por la víctima, o algo que la víctima use en su vida diaria. Una fotografía en este caso no es suficiente para ser capaz de atraer el cuerpo astral de la víctima dentro de la base material de la muñeca. El cuerpo astral sólo será atraído hacia algo que haya sido usado directamente por su doble humano o sangre, saliva o pelo tomados directamente del cuerpo.

Después de que el hechicero haya construido la muñeca que contiene, o lleva, fragmentos de los elementos obtenidos, la muñeca puede ser perfumada. Para hacer esto el hechicero prepara un incienso de dulce olor. Los ingredientes dependen de la elección personal del hechicero, aunque los siguientes son convenientes: lavanda, pétalos de rosa, hojas de roble, una varilla de canela machacada y una gota de aceite de patchouli. Cuando el incienso haya sido preparado, para cargarlo mágicamente visualiza la caosfera entrando en los ingredientes. Quema el incienso y lentamente recorre la muñeca a través del humo hasta que todo el incienso se haya quemado. La muñeca es perfumada para darle una cualidad humana además, siendo su propio olor corporal. Esto también ayuda a atraer el cuerpo astral de la víctima hacia la muñeca.

Cuando todas las preparaciones hayan sido terminadas el trabajo puede empezar en serio. El hechicero necesitará prepararse relajando primeramente la mente y meditando sobre la hechicería que va a realizar. Continúa la meditación hasta que la mente y el cuerpo estén totalmente relajados. Ahora empieza a mecerse hacia atrás y hacia delante de una forma gentil pero rítmica; esto debería empezar a colocar al hechicero en un trance. Una vez el estado de trance haya sido logrado coloca la muñeca

en una mano y el puntero en la otra. El puntero es usado por el hechicero para dirigir el cuerpo astral de la víctima hacia la muñeca una vez haya sido convocado. Con los brazos estirados empieza a visualizar el doble astral de la víctima estando directamente frente a ti. Para convocar el cuerpo astral dentro del plano material es necesario realizar una conjuración como si una deidad o demonio estuvieran siendo evocados. La visualización ayuda al hechicero a atar el cuerpo astral de la víctima y dirigirlo dentro de su nuevo hogar (la muñeca).

Mientras la visualización está siendo efectuada, empieza a cantar: ven a mí, ven a mí. Después recita la siguiente evocación:

Yo te convoco... (nombre de la víctima),
Soy el amo de tu forma astral,
Soy el señor de tu yo-sombra.
Oh cuerpo astral, da substancia a mi visualización.
Te ordeno oh sombra,
Que entres en esta muñeca.
Porque esta es tu base material,
Tu prisión hasta que mi voluntad sea hecha.

Cuando la conjuración haya sido completada, dirige el puntero hacia la muñeca y empieza un canturreo mántrico. Durante el mantra imagina que el cuerpo astral de la víctima comienza a disminuir hasta que sea del mismo tamaño de la muñeca y en este punto con un rayo de luz azul eléctrico, entra en la muñeca. El cuerpo etérico de la víctima estará contenido dentro de la base material de la muñeca hasta que el hechicero destruya la muñeca y de nuevo lo libere. Con la conclusión de este trabajo el hechicero tiene total control de la mente y cuerpo de la víctima. El vínculo mágico creado solamente durará unas pocas horas después de lo cual empezará a disminuir, mientras que la víctima se hará débil debido a la pérdida de su yo astral haciendo el control efectivo de la víctima más difícil. Es aconsejable destruir la muñeca después de tres días, durante ese tiempo el hechicero debería haber acabado todas las tareas que deseaba realizar a la

víctima. Para controlar a la víctima una vez el cuerpo astral haya sido contenido en la muñeca, el hechicero sólo tiene que dirigir una orden a la muñeca como si le estuviera hablando directamente a la víctima. Como se declaró al principio de este trabajo, esta magia maléfica con muñecas en particular es posible pero el hechicero podría tener que hacer el trabajo muchas veces hasta que el cuerpo astral sea finalmente contenido dentro de la muñeca.

Con la ayuda de herramientas simples tales como clavos o alfileres, la caosfera y la habilidad para manipular los elementos naturales, una variedad de técnicas de hechicería son posibles para infligir dolor, controlar la mente y realizar formas de pensamiento maléficas sobre la víctima. La muñeca es el vehículo del hechicero por el que es capaz de infligir su voluntad. La Hechicería del Caos como la Magia del Caos en general permite al hechicero/mago desarrollar sus propias técnicas mágicas para lograr los resultados deseados. Por lo que las técnicas que han sido descritas en esta sección sobre magia maléfica con muñecas pueden ser desarrolladas o cambiadas a conveniencia de las habilidades mágicas individuales del hechicero. Visualiza, conjura y ordena, entonces tu malicia será hecha.

La Hechicería del Caos permite al hechicero trabajar con una variedad de técnicas de hechicería tribal antiguas y modernas, y entrar libremente en cualquier estructura de creencia tal como el vudú y la brujería durante lo que dure el trabajo de hechicería (manipulando un paradigma a favor del hechicero), mientras que se es capaz de desligarse de la estructura de creencia una vez el trabajo haya sido acabado. El Hechicero del Caos también tiene la ventaja añadida de ser capaz de añadir a su propio arsenal de técnicas aquellas prácticas de hechicería que se han demostrado efectivas a través de los siglos de uso y prueba y error. Este es uno de los aspectos únicos de la Hechicería del Caos que la diferencian de otros acercamientos más estructurados al arte de la hechicería, que están contenidos dentro de una sobrecontrolada estructura de creencia, lo cual resulta en un código restringido de

práctica. Esto es especialmente verdad cuando el hechicero es guiado por una oscura nube represiva de creencias religiosas.



ZOMBIFICACIÓN

Ciertas prácticas de hechicería pueden incluso parecer a las mentes más abiertas de los técnicos de la Hechicería del Caos, improbables o incluso fantasmagóricas. Una de estas prácticas es

la creación de un zombi humano (muerto viviente). Este proceso se conoce como zombificación y es una de las prácticas de hechicería desarrolladas por el hechicero Haitiano, conocido individualmente como bokor, que opera un sistema de hechicería surgido de la corriente principal del vudú Haitiano, pero uno que tiene ciertas características que lo diferencian de la hechicería practicada por el sacerdote vudú tradicional (houngan). Un bokor es un miembro iniciado de una de las sociedades secretas Haitianas tales como las bizango, zobop y voltigeurs, cuyos orígenes han sido rastreados hacia atrás a las sociedades secretas del África Occidental. La investigación etnográfica y antropológica han trazado el desarrollo de las sociedades secretas en Haití, a los enclaves de esclavos fugitivos dispuestos para proteger a los esclavos huidos cuando Haití estaba bajo control Francés en el siglo dieciocho.

La zombificación puede ser vista como la forma de magia con muñeca definitiva, la base material en este caso es un humano que ha perdido su libre voluntad, personalidad e inteligencia. El bokor tiene la habilidad de controlar totalmente a la víctima desafortunada una vez el proceso de zombificación ha sido completado. Conforme a la creencia vudú, sólo una persona que muera por causas antinaturales puede convertirse en un zombi. También hay dos formas distintas de zombi, el que es la creación de un bokor experimentado es grandemente temido en la cultura vudú Haitiana, estos son los zombis físicos (zombi cadav re), y el zombi del espíritu (zombi ti bon ange, o zombi astral). El zombi cadavre es creado por un experimentado bokor usando ciertas técnicas de hechicería para inducir una experiencia cercana a la muerte y, después de que la víctima haya sido certificada difunta y haya sido enterrada, el bokor sacará a la víctima de la tumba para completar el proceso de zombificación. La creación de un zombi cadavre es un procedimiento mágico complejo. El zombi ti bon ange, en términos de hechicería, estará más comúnmente creado por el bokor para sus propios propósitos. En la creencia vudú, es imposible que el anterior tipo de zombi exista sin el otro.

En la creencia vudú Haitiana y para la aplicación práctica mágica de este tipo de hechicería, hay varios componentes del hombre interrelacionados. Un humano no está completo sin todos sus componentes espirituales; si se pierde uno él meramente será un zómbi cadavre, i.e. el hogar material de los componentes espirituales. Los componentes espirituales son: *el z'étoile, el gros bon ange, el ti bon ange y el n'âme* ; sin el n'âme ninguna célula del cuerpo puede funcionar, es el espíritu de la carne, el cual, después de la muerte clínica del cuerpo, mantiene la forma del cadáver.

Wade Davis cita en la página 186 de "Passage of Darkness".

> *"El n'âme es un regalo de Dios, que en la muerte del cuerpo cadavre comienza a pasar lentamente dentro de los organismos de la tierra; la descomposición gradual del cadáver es el resultado de esta lenta transferencia de energía, un proceso que toma dieciocho meses para completarse. Por esto ningún ataúd puede ser perturbado hasta que haya estado en la tierra durante ese periodo de tiempo."*

El z'étoile reside en el cielo (cielos). Puede ser entendido como una representación del destino individual, una calabaza que porta las propias esperanzas y ordena los eventos futuros del alma durante su próxima vida. El alma vudú tiene dos aspectos distintos, el gros bon ange y el ti bon ange, traducido del Francés esto significa, 'gran ángel bueno' y 'pequeño ángel bueno', respectivamente. El gros bon ange entra en el individuo en la concepción, su única función es mantener el cuerpo de la persona vivo; cuando el individuo está clínicamente muerto (ninguna traza de signos vitales en el cuerpo, i.e. ni ritmo cardiaco ni actividad cerebral) el gros bon ange retorna al océano de energía cósmica, la fuente de Dios que sostiene toda vida. Debería mencionarse que las concepciones vudú de Dios son suyas propios y bastante diferentes de las nociones Cristianas de Yavé o Jehová.

El ti bon ange puede ser visto como el aura individual, su personalidad y voluntad. Es el ti bon ange el que el bokor debe atrapar y manipular para crear tanto el zombi ti bon ange como el zombi cadavre. Mientras se duerme, el ti bon ange deja el cuerpo y esto es lo que hace posible que se sueñe en las creencias vudú.

Cuando el houngan está poseído por los loas (espíritus), el ti bon ange está temporalmente descolocado para permitir que la personalidad de los loas se manifieste a través de los otros componentes espirituales y materiales del sacerdote o sacerdotisa vudú. El houngan desea, en ciertas ocasiones, tomar medidas de precaución para proteger el ti bon ange de la hechicería del bokor, ya que es esencial preservar el ti bon ange tanto en vida como después de que el gros bon ange haya dejado el cuerpo siguiendo a la muerte. Cuando ciertos vuduistas son iniciados el houngan estraerá el ti bon ange del cuerpo y lo contendrá en una vasija de arcilla (*canari*), guardándola dentro del santuario del hounfour (templo vudú). El ti bon ange es todavía capaz de animar el cuerpo viviente, así que el nuevo iniciado al vudú no pierde su personalidad. El houngan sabe si puede sacar el ti bon angen y colocarlo en un canari, por lo tanto un hechicero negro bokor también puede usar el aura de la víctima y volverla un zombi viviente.

El bokor es capaz de crear como previamente se ha citado, un zombi cadavre o un zombi ti bon ange, y en ambos casos el bokor sólo puede comprometer la hechicería necesaria si la muerte se debe a causas antinaturales, tales como ahogarse en el mar o un Haitiano que fue asesinado en una tierra extranjera. Una muerte natural, conocida en Haití como *mort bon dieu*, es determinada por Dios y por lo tanto está fuera de las capacidades de la hechicería del bokor. El bokor que tiene conocimiento de los hechizos correctos puede capturar el espíritu (ti bon ange) de una víctima que haya fallecido recientemente debido a causas antinaturales y usar al zombi ti bon ange para hacer su voluntad ordenándole y liberándole de su trampa espiritual, similar a la vasija canari empleada por el houngan. Un método alternativo es capturar el ti bon ange del vivo enviando *el l'envoi morts or*

expeditian, la traducción literal sería ‘el envío de los espíritus de la muerte’. El bokor puede realizar una conjuración o convocar al equivalente vudú del diablo, conocido como *djab* para dar poder a sus hechizos. Una vez el espíritu de la muerte ha sido activado, la

víctima empezará a sufrir de los siguientes síntomas conforme su
ti bon ange es distanciado del gros bon ange, n’âme y cuerpo
cadavre; adelgazará, perderá toda fuerza corporal y mental, escupirá sangre y finalmente morirá a menos que un houngan intervenga y combata al malicioso espíritu de la muerte, algunas veces visto como el *lutin*, un espíritu de un ancestro que se siente engañado o abandonado por sus parientes vivos. El houngan puede usar un vigilante, que algunas veces toma la forma de una pequeña bolsa que contiene ingredientes mágicos o un tatuaje espiritual cortado sobre la piel, para combatir la hechicería del

bokor y dejar a la víctima con su ti bon ange intacto. El l’envoi
morts or expeditian junto con la creación de un zombi cadavre, es visto por los vuduistas Haitianos como el más negro o maligno acto de la hechicería del bokor. El vuduista también puede participar en un ritual realizado en el hounfour en el cual un encantamiento protector invisible, conocido como *pouin,* es construido y liberado para proteger al vuduista de la hechicería maléfica.

El bokor puede también incorporar el uso de lo que es

conocido como *wanga*, siendo este un término usado por los
vuduistas para describir cualquier objeto o una disposición de objetos que dañará a cualquier persona que entre en contacto con él. El wanga es el arma mágica suprema del bokor Haitiano. Cuando es correctamente arreglado (*rangé*) y cargado con el hechizo apropiado, sólo la víctima marcada por el hechicero será dañada cuando lo toque. Este es un ejemplo del alcance por el cual un bokor puede controlar sus poderes de hechicería. La creencia vuduista aplica el concepto de dualismo, para todo wanga producido por un bokor, un houngan puede preparar un

antídoto mágico conocido como el *garde*, algunos de los cuales
han sido previamente discutidos.

Un bokor Haitiano puede también usar un wanga en la forma de toxinas preparadas para permitir que el ti bon ange de una víctima pueda ser robado. Los polvos tóxicos son esparcidos en la forma de una cruz a la entrada de la casa de la víctima.

Usando la habilidad del rangé, sólo la víctima buscada es afligida y el proceso de zombificación, comenzará. También es posible en la creencia vudú capturar el ti bon ange durante una semana a partir del fallecimiento de la víctima, mientras la cual el alma es desprendida del cuerpo cadavre.

El bokor es incapaz de comprometerse en el proceso de la creación de un zombi a menos que primero realice los sacrificios necesarios a Baron Samedi, el guardián de las tumbas, que puede o no sancionar el acto. Si el Baron está de acuerdo, la víctima entonces está lo que se llama ‘marcada’ por el bokor. Maitre-Carrefour, el maestro de los cruces de caminos también será a menudo convocado por el bokor para ayudarle en el complejo proceso de crear un zombi. Muchas de las ceremonias de un houngan o bokor son realizadas en los cruces de caminos, pues son vistos como lugares sagrados donde el mundo de los loas (espíritus) y el hombre interactúan.

La creación de un zombi cadavre es la más compleja de todas las formas de hechicería bokor. Para capturar el ti bon ange usando toxinas en el umbral de la casa de la víctima, necesitará primero obtener una toxina conocida como *tetradotoxina*, que es recogida de un pez globo hembra en verano en el mar que rodea Haití. Esta toxina es mezclada con otras toxinas y polvos procurados de plantas y hongos. Dependiendo de la fórmula mágica personal del bokor, otros ingredientes pueden incluir tarántulas, sapos, gusanos polychaete, serpientes y virutas de cráneo humano. Una vez el polvo está terminado, un sacrificio, generalmente una gallina o gallo negro, es ofrecido a los loas y dioses.

Antes de que el polvo mágico sea colocado sobre el suelo en la forma de una cruz hacia los cuatro cuartos, cristales molidos u otras toxinas serán añadidas para permitir a las toxinas entrar en la sangre a través de la abrasión de la planta de los pies. Las

oportunidades de que el polvo trabaje efectivamente son pocas y otros eventos pueden intervenir para frustrar el proceso. Por ejemplo, incluso si el polvo funciona y la víctima es declarada muerta, puede asfixiarse en el ataúd, o el polvo puede ser demasiado fuerte y realmente matará a la persona. Si el bokor mata a la persona, el bokor creerá que Dios ha intervenido. Si las toxinas sólo hacen que la víctima enferme y después se recupera, el bokor creerá que un houngan ha combatido exitosamente su magia con un poderoso garde. Si la toxina tetradotoxina es administrada correctamente por el bokor junto con otros ingredientes mágicos, el siguiente proceso ocurrirá. La tasa metabólica y todos los signos vitales de la víctima se reducirán casi a cero. La víctima entra en un estado catatónico en el que el cuerpo no responde al sonido ni el tacto, los sentidos parecen estar, ante todo intento y propósito, ausentes. Cuando esta fase se haya alcanzado, la víctima parece estar muerta, será certificada como tal por un médico y enterrada.

El proceso todavía no está acabado, incluso si la fórmula de la tetrodotoxina como se pretendía. El bokor necesitará esperar hasta que la víctima reviva y recupere la consciencia en el ataúd. El tiempo tomado antes de que la toxina desaparezca variará con cada víctima, basado en factores tales como el peso corporal, edad y salud. Después de desenterrar a la víctima, el bokor atará sus manos a la espalda y la conducirá a una cruz, donde será rebautizada y se le dará un nuevo nombre por el bokor, un nombre por el que el bokor será capaz de controlar al zombi y que será desconocido por los parientes, houngans o cualquiera con el que la víctima estuvo asociada.

Cuando la víctima es rescatada de la tumba, estará sufriendo los efectos de la tetrodotoxina y también estará en un estado altamente traumático. Después del bautismo en los siguientes días, el bokor hará una pasta que contendrá una potente droga psicoactiva conocida como *datura stramonium.* La víctima después será forzada a comer la pasta. La datura stramonium es conocida por los vuduistas como la *concombre zombi*, o pepino del zombi. Es una droga que contiene ingredientes específicos

para provocar que cualquier persona que la ingiera esté severamente desorientada, conduciendo a la amnesia. Mientras está intoxicado con la datura, el bokor resocializa al zombi y a la desafortunada víctima le es dada una nueva identidad y se convierte en el esclavo del bokor, obedeciendo todas sus órdenes. La víctima permanecerá zombi por el resto de su vida física a menos que un houngan sea capaz de combatir la hechicería del bokor con un garde bastante poderoso, permitiendo al ti bon ange de la víctima reunirse con su gros bon ange, cuerpo cadavre, n'âme y z'étoile. Wave Davis describe el fenómeno de zombificación ("Passage of Darkness", página 191) en los siguientes términos:

> *"El zombi cadavre que tiene su gros bon ange y n'âme puede funcionar; sin embargo, separado del ti bon ange el cuerpo no es sino que un recipiente vacío, sujeto a la dirección del bokor o quienquiera que tenga el control del ti bon ange del zombi. Es esta noción de malevolentes fuerzas extrañas tomando el control del individuo, lo que es tan terrorífico para el vuduista. En Haití el miedo no es tanto a ser dañado por los zombis como a convertirse en uno. El zombi cadavre es un cuerpo sin un alma completa, materia sin moralidad."*

Existe en Haití registros históricos del fenómeno de la zombificación; una de tales víctimas fue Clarivius Narcisse. Narcisse primero empezó a sentir los efectos de la magia del hechicero en 1961, durante el periodo en que estuvo involucrado en una disputa sobre terrenos con su familia en el Valle Atribanite de Haití. Se sabe que pidió ayuda a un houngan, pero ningún garde fue preparado para ayudarle. En 1962, debido a la seriedad de su enfermedad, fue admitido en el Albert Schweitzer Hospital donde entró en estado de parálisis y cesación de signos vitales, subsecuentemente se declaró muerto por médicos entrenados en Occidente.

Narcisse declaró que recuerda dajar su cuerpo físico sólo para retornar a él cuando en el ataúd fue convocado por el bokor, que golpeó a Narcisse para impedir que su ti bon ange volviera a entrar en su cuerpo. Fue después bautizado ante el Baron Samedi y le dieron pepino de zombi (datura stramonium). Narcisse fue entonces dejado como el esclavo del bokor en una granja aislada, pero después retornó a su propia comunidad testificando que había recuperado su ti bon ange con la ayuda de un houngan. Narcisse es visto en la comunidad vudú Haitiana como un *zombie savanne* (antiguo zombi).

Aparte de la habilidad del bokor para crear una muñeca viviente en la forma de un zombi, el bokor se cree también que es capaz de transformarse en un hombre lobo (loup garou). Además, el bokor puede atrapar un ti bon ange de una persona en otro animal vivo, insecto o pájaro y usar el recipiente elegido para hacer su voluntad.

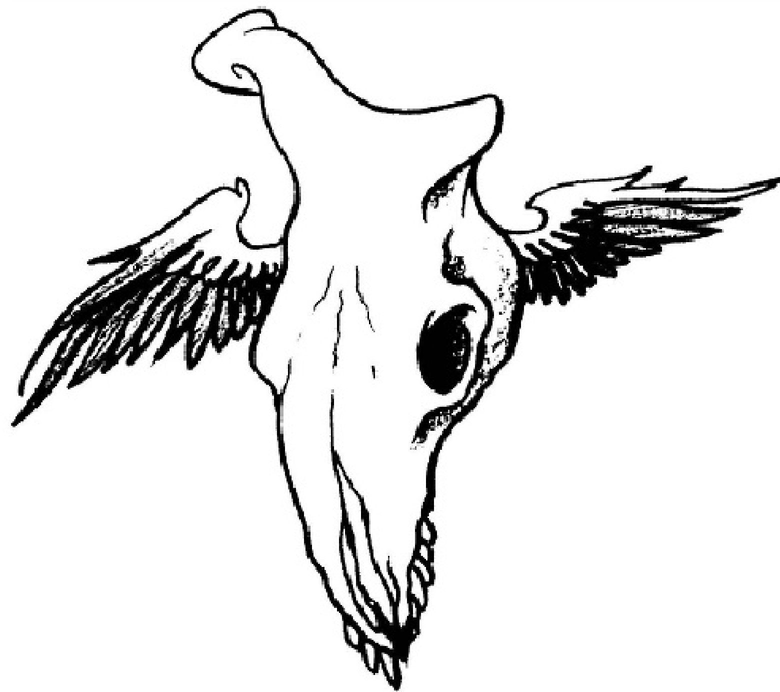
La zombificación demuestra el alcance en el que un hechicero puede manipular el poder mágico para controlar a otra persona. Un zombi puede ser considerado como una muñeca a la luz del hecho de que una muñeca creada por un Hechicero del Caos para propósitos maliciosos, rinde a la víctima indefensa contra la pérdida del control de su estado físico y mental. La zombificación es un fenómeno sólo descubierto en la cultura y creencias mágicas vudú, pero ilustra el alcance de los poderes y capacidades de un hechicero. Aunque la datura stramonium puede ser usada por un Hechicero del Caos para provocar que una víctima sufra amnesia, la tetrodotoxina no se puede obtener en las Islas Británicas en su forma natural como el pez globo hembra que no habita nuestras aguas.

Las técnicas de magia maléfica con muñecas discutidas, son suficientes para permitir al Hechicero del Caos imponer su voluntad sobre otra persona. Aunque el Hechicero del Caos está trabajando en un paradigma caótico general, a menudo es práctico seguir a un trabajo malicioso con un trabajo benéfico en algún punto para experimentar los extremos y contrastes. Un hechicero inexperto que practique mayoritariamente trabajos maliciosos,

puede crear demonios de su propia mente que sea incapaz de controlar, y con el tiempo las sombras del pasado finalmente lo encerrarán en un velo de oscuridad, consumiendo su mismo ser, dejándole indefenso y necesitado de la asistencia de otro hechicero de mente más abierta. Esta no es una advertencia kármica, es la consecuencia mágica de practicar hechicería maléfica de alguna forma parecida a una vocación a tiempo completo. Incluso el bokor Haitiano conoce cómo realizar hechicería benéfica usando el poder de los garde. La línea divisoria entre la hechicería del houngan y la del bokor no está tan claramente dibujada como algunos han sido conducidos a creer.

CAPÍTULO 4

MAGIA BENÉFICA CON MUÑECAS



El hechicero llamado para curar o encontrar,
Cambia la dirección de su mente.
Una muñeca creada, un amigo no adversario,
Una imagen de vida a realzar
No dejar ir.

La Hechicería del Caos incorpora técnicas tanto benéficas como maléficas de magia con muñecas; la magia con muñecas no tiene que ser maliciosa para ser efectiva. El Hechicero del Caos que usa la magia de las muñecas puede curar o proteger tan eficientemente como si la muñeca fuera construida para dañar o destruir. Construir una muñeca para propósitos benéficos emplea métodos similares a los que el hechicero usaría si estuviera pretendiendo usarla para propósitos maléficos. La base material de la que la muñeca es construida para propósitos benéficos es la misma, siendo ésta madera, arcilla o cera.

La construcción de una muñeca para propósitos benéficos es más simple por el hecho de que obtener recortes de uñas, pelo, sangre, saliva y otros fluidos corporales para crear el vínculo mágico necesario, se logrará sin tener que ser enrevesado. Una persona que se acerque a un Hechicero del Caos para pedirle el beneficio de sus habilidades de hechicería para curarle o ayudarle, tendrá que confiar probablemente en el hechicero. Así que los complementos necesarios para hacer un vínculo mágico efectivo, lo más probable es que le sean dados libremente, permitiendo al hechicero empezar la construcción de la muñeca sin tener primero que robar los artículos requeridos.

CURACIÓN

Cuando se está construyendo una muñeca para representar al paciente a curar, el mismo puede no dar voluntariamente al hechicero pelo y recortes de uñas e incluso será menos voluntarioso para ofrecerle sangre y fluidos personales. Esto puede deberse a un buen número de razones, una de las cuales es que si la persona que se acercó al hechicero también es practicante de las artes mágicas, puede que no desee separarse de tales artículos porque será bien consciente del uso al que podría el hechicero dedicarlos si las circunstancias de su relación fueran a tomar un giro a peor. Si este es el caso, el vínculo mágico todavía puede hacerse obteniendo una fotografía del paciente o un simple hilo de una prenda de vestir. No robes estos artículos, aunque no

afecte a la hechicería si fuera necesario robarlos, podría obstaculizar los poderes de concentración del hechicero y la habilidad para convocar a los espíritus requeridos, si supiera que ha engañado al paciente. El paciente probablemente también busque ayuda del tipo secular si descubre que el hechicero es un ladrón. Esto es algo que el hechicero debería mantener en mente, la deshonestidad debe ser evitada a todo coste cuando el hechicero está comprometiéndose en un trabajo de naturaleza benéfica. La deshonestidad sin embargo puede ser empleada por el hechicero para lograr el efecto deseado en trabajos de hechicería de naturaleza maléfica. El Hechicero del Caos sólo tiene que convocar a Loki o Puck dentro de sí mismo para realizar esto.

Si más de un trabajo de hechicería es necesario usando la muñeca que representa al paciente, el hechicero no tiene que construir una nueva muñeca después de cada sesión de terapia. El hechicero necesita sin embargo desterrar la enfermedad después de que haya sido contenida dentro de la muñeca. Esto prevendrá que la enfermedad vuelva a entrar en el cuerpo/mente del paciente.

Una muñeca construida para representar a un paciente debería aconsejablemente no ser usada para ayudar o curar a otro. Como un enchufe que ha sido incorrectamente aislado, una muñeca usada para curar a otro paciente después de que haya sido específicamente hecha y cargada para curar a otro, no podría contener exitosamente la segunda enfermedad, especialmente si el hechicero olvidó desterrar la enfermedad contenida dentro de la muñeca del trabajo previo, liberando tanto la enfermedad previa como no atrayendo la segunda dentro de la muñeca. En lugar de ser curado el segundo paciente podría acabar siendo afectado con la primera enfermedad y al mismo tiempo sufrir la suya propia. Esto sería provocado por un vínculo mágico inefectivo creado por el trabajo, cruzando la corriente del paciente anterior al último.

Es posible para el Hechicero del Caos construir una muñeca multipropósito añadiendo su propio pelo, recortes de uñas y fluidos corporales para una variedad de trabajos benéficos con

magia con muñecas, para curar o ayudar a más de una persona. La muñeca en este caso actúa como un poderoso atractor sin una personalidad o naturaleza específica. La muñeca multipropósito es usada para absorber la enfermedad del paciente de la misma

forma como si el hechicero hubiera preparado la muñeca para absorber cualquier ataque mágico (como se ha descrito previamente) sin que el hechicero contrajera él mismo la enfermedad. La muñeca multipropósito puede ser astralmente activada y así enviada a ayudar a una persona que ha pedido los talentos del hechicero para ayudarle, dejando al hechicero tiempo para realizar otras conjuraciones o tareas mundanas necesarias. Una vez la muñeca multipropósito ha sido usada en trabajos de curación, el hechicero necesita desterrar la enfermedad incluso si tiene la certeza de que está contenida dentro de la muñeca. Esto evita que el proceso de transferencia de un paciente a otro ocurra tal y como fue previamente mencionado.

Esta técnica de destierro es conveniente para tanto muñecas multipropósito, como para una muñeca construida para curar a una persona específica. Visualiza una caosfera y después proyéctala dentro de la muñeca mientras dices:

Oh poder del caos, absorbe la enfermedad.
Que esta muñeca esté limpia,

En preparación para cualquier futuro uso.
Porque esta es mi voluntad.

Cuando alguien haya pedido que el hechicero realice un trabajo de curación y la muñeca haya sido construida, asumiendo que el hechicero construye la muñeca para este paciente específico, puede ser inicialmente bautizada antes de que la ceremonia de hechicería curativa sea realizada. El bautismo sirve a dos propósitos, primeramente es un método simple por el que la muñeca puede ser limpiada y cargada en preparación para la curación y, en segundo lugar, el hechicero está mejorando el vínculo mágico entre él mismo, la muñeca y el paciente al usar el

nombre del paciente en el verso bautismal. El bautismo de la muñeca es como sigue.

Coloca la muñeca sobre el sueño y estando de pie ante ella, medita sobre el propósito para el que ha sido construida. Después

toca un tambor con un ritmo lento moviéndote alrededor de la
muñeca hasta que la gnosis sea lograda. Una vez el estado de trance se ha alcanzado, deja el tamborileo, coge la muñeca y sosténla por encima de tu cabeza, yaciendo plana sobre las palmas de tus manos, y pronuncia lo siguiente:

Dedico esta muñeca al Caos,
La fuerza oscura de la vida y la muerte,
Tierra y cielo,
Y todo lo que es conocido y desconocido
En el Universo.
Yo te nombro (nombre del paciente)
Que tu poder sea usado para curar a (nombre del paciente)
Por que esta es mi voluntad.

Después de que el verso haya sido recitado, coger el puntero y dibujar la estrella de ocho rayos del Caos sobre la muñeca. Ahora que la muñeca ha sido bautizada, el trabajo de curación puede comenzar en serio.

Este trabajo de hechicería para la curación es similar en
muchos aspectos al uso de la caosfera para atraer una enfermedad del paciente. La mayor diferencia es que la muñeca representa el gemelo mágico del paciente mientras que una caosfera usada independientemente no. La muñeca será usada por el hechicero para contener la enfermedad, como un sustituto para el paciente una vez el proceso de transferencia desde el paciente a la muñeca es completo.

La primera fase del trabajo es hacer que el paciente esté relajado mental y físicamente. Cuando el paciente esté cómodo y calmado el hechicero empezará a entrar en trance para lograr un estado mental de gnosis total, similar a la forma de trance empleada por los hechiceros tribales durante los trabajos de

exorcismo para desterrar espíritus malévolos. Esto puede ser conseguido tocando un simple y repetitivo ritmo con un tambor (un bodhran, que es un tambor popular Irlandés, es excelente para esto) hasta que el hechicero sea sólo consciente de la vibración del tambor. O un mantra canturreado puede ser usado para aquietar la mente permitiendo entrar al trance. Cuando se haya alcanzado este estado, el hechicero empieza el proceso curativo colocando su mano izquierda encima de la cabeza del paciente y recorriendo lentamente la mano sobre las curvaturas del cuerpo del paciente, a más o menos una pulgada por encima de él, mientras visualiza una carga eléctrica o etérica emanando desde la palma de la mano. Esta técnica es empleada por el hechicero para neutralizar la enfermedad y restaurar la fuerza en todo el cuerpo del paciente.

Cuando el cuerpo del paciente ha sido mágicamente masajeado desde la cabeza a las puntas de los pies, toma la muñeca en la mano derecha y sosténla a cinco pulgadas por encima de la parte del cuerpo donde la enfermedad reside. Empieza a agitar la muñeca haciendo movimientos amenazadores con ella, lo que en efecto atrae la enfermedad y la coacciona a entrar en su nueva base material, siendo ésta la muñeca o gemelo mágico del paciente. Mientras se están realizando los gestos el hechicero puede visualizar la enfermedad en la forma de un orbe negro vibrante. Continua con la visualización hasta que sientas que es suficiente, después visualiza el orbe siendo arrastrado fuera del cuerpo del paciente y entrando en la muñeca. El hechicero puede empezar a hiperventilarse conforme el orbe deja el cuerpo y con una exhalación final cantar el siguiente hechizo de contención en voz suave:

Desde el paciente al gemelo la enfermedad ha pasado
Contenida en la muñeca y muerta al final.
Esta curación ahora hecha fue la meta de mi voluntad.

Recita el hechizo tres veces y con a última recitación añade "*Así sea".* Si la enfermedad es severa, puede ser necesario repetir

el proceso. El trabajo inicial debería haber parado la enfermedad de ir a peor, evitando que se alimente de la fuerza vital del paciente.

Si la curación se va a repetir, coloca la muñeca en una caja de madera hasta que sea usada de nuevo. Espera sólo unos cinco días antes de repetir la curación ya que esperar más podría permitir a la enfermedad recuperar toda su fuerza, pues la energía generada en el primer trabajo comienza a agotarse. El hechicero no tiene que repetir el bautismo pues la muñeca ya ha sido consagrada y cargada en el trabajo de hechicería srcinal. Como se ha mencionado antes, sólo es necesario repetir la curación en casos de enfermedad grave. El hechicero puede disponer generalmente de la muñeca después del primer trabajo de curación, enterrándola para simbolizar la muerte de la enfermedad. Un lugar ideal para conducir el enterramiento es a los pies del árbol fetiche del hechicero, el cual presenciará el enterramiento y detendrá al demonio de la enfermedad de volver a entrar en el paciente curado. Como medida final de precaución el hechicero puede dibujar un sigilo de protección de su propia creación sobre una piedra y enterrarlo con la muñeca, diciendo mientras la tierra es devuelta a la tumba:

Gemelo mágico de (nombre del paciente) sé libre.

Porque ahora la enfermedad está contenida por toda la eternidad.

Que así sea.

Los trabajos de hechicería de curación que incorporan una muñeca no tienen necesariamente que ser realizados mientras que el paciente está ante la presencia del hechicero. La magia benéfica con muñecas también puede ser conducida cuando el paciente o receptor de la hechicería benéfica está dormido. Un trabajo de hechicería de curación que es realizado mientras el paciente está dormido, requiere que la muñeca construida para representar a la persona sea colocada en la cama de esa persona, justo antes de que se retire a dormir.

Construye la muñeca como si el paciente fuera a estar presente durante el trabajo y bautiza la muñeca de la misma manera como se ha descrito. Después del bautismo, escribe el siguiente encantamiento o palabras a ese efecto sobre un trozo de papel:

Cúrate (nombre del paciente,) mientras duermes
La enfermedad será atraída a esta muñeca.

Después quema el papel sobre una vela blanca, con el color blanco en este caso se está representando el poder de limpieza y curación, y coloca el papel ardiente en un recipiente. Cuando el papel haya sido reducido a cenizas, añade algo de saliva a las cenizas y con el puntero haz una pasta. Frota la pasta en el cuerpo de la muñeca y deja que se seque, la pasta actuará como un atractor, realizando la orden escrita sobre el papel. Los antiguos hechiceros habrían usado papiro, piel de animal o humana para escribir los hechizos y encantamientos, pero esto no es necesario para la que la hechicería del Hechicero del Caos sea efectiva. Los Hechiceros del Caos deberían ser capaces de usar cualquier material, moderno o antiguo, pero cuando estés usándolo en un trabajo de hechicería, velo como una herramienta de hechicería en la misma forma que los hechiceros primitivos lo haría.

En preparación para el trabajo real, el hechicero necesitará visitar el hogar del paciente la tarde en la que el trabajo de curación vaya a ser realizado, para limpiar el dormitorio. Este proceso es análogo a lo que un cirujano habría hecho antes de realizar una operación al paciente, pero en un sentido mágico. El trabajo de limpieza es una parte importante de esta hechicería de curación en particular, y no debería ser descuidado. Ejecuta el ritual de limpieza solo, mientras el paciente está fuera de la habitación. El hechicero necesitará algunos cristales o incienso de frankincienso y una vela blanca para la limpieza. Una vez en el dormitorio, el hechicero debería sentarse cómodamente y relajar y calmar el cuerpo y la mente. Después de unos pocos minutos,

encender el frankincienso y la vela. Mantén una mano sobre la vela y la otra sobre el humo de incienso y di:

Espíritus de la salud, yo os convoco

Espíritus de la protección, yo os convoco
Cuando llame (nombre del paciente) al gemelo mágico,
Ayudad a la muñeca a hacer su función.
Que así sea.

Antes de que el paciente se retire, se le explicará que ningún daño le sobrevendrá mientras esté durmiendo y que cuando despierte estará curado. Esta certeza consolará cualquier ansiedad que el paciente sienta respecto a lo que el hechicero pretende hacer con su gemelo mágico encarnado en la muñeca. Esto implantará también una semilla mágica positiva en la mente del paciente, eliminando la ligera posibilidad de que pueda intentar combatir con la hechicería curativa mientras duerme. Antes de dejar la casa, colocar la muñeca bajo la almohada del paciente o bajo el colchón en preparación para el trabajo.

El hechicero necesitará permanecer despierto hasta que el paciente haya entrado en un sueño profundo. Esto generalmente será entre las tres y las cuatro de la mañana. Cuando el hechicero esté satisfecho del sueño profundo del paciente, puede comenzar el trabajo curativo. Empezar visualizando la muñeca y, si se desea, iniciar un lento tamborileo con un tambor. Este ritmo simple y repetitivo permitirá al hechicero entrar a un estado de trance y también simboliza el corazón de la muñeca empezando a latir, activando la muñeca y, en un sentido, trayéndola a la vida mientras dure el trabajo. Continúe el tamborileo sobre media hora, después mande a la muñeca que haga su trabajo con lo siguiente:

Despierta gemelo de (nombre del paciente)
Atrae la enfermedad a tu interior
Después cierra el portal de conexión
Y retorna a tu profundo sueño mágico.

Cuando la orden haya sido recitada, para el tamborileo y retírate. Por la mañana, ve a la casa del paciente y destierra cualquier espíritu usado en el trabajo. Si estás satisfecho con el resultado, coge la muñeca y entiérrala como en los trabajos previos (bajo el árbol fetiche).

La construcción de una muñeca para trabajos de hechicería benéfica abre otra puerta a la mente mágica del hechicero y la memoria tribal, permitiéndole crear sus propios trabajos de hechicería. La magia curativa con muñecas es sólo un aspecto de las muchas aplicaciones posibles de la magia benéfica con muñecas. Una muñeca puede ser construida para proteger una propiedad, encontrar pertenencias perdidas, y puede ser usada en un trabajo de hechicería para restaurar una relación rota o crear una nueva. La muñeca hecha para los trabajos mencionados es similar en muchos aspectos a un encantamiento o amuleto, la principal diferencia es que la muñeca representa al hechicero o a otra persona como su gemelo mágico.

PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD

Para construir una muñeca para proteger la propiedad personal, el hechicero sigue los métodos ya discutidos y después bautiza a la muñeca dándole su propia fuerza vital. La principal diferencia de las muñecas previas es la adición de un tercer ojo, simbolizando la habilidad de la muñeca para ver el futuro inmediato y prevenir hechos que pongan en peligro o destruyan la propiedad protegida. El hechicero recibirá información psíquica o telepática de la muñeca en su mente mágica, que le sugerirá ir a casa temprano porque la misma está o estará en peligro, o tomar una ruta alternativa impidiendo así un accidente. Es importante usar una declaración de intento específica cuando se esté creando/bautizando la muñeca para que sus funciones sean claras.

Con relación a los trabajos de hechicería benéfica, es aconsejable para el hechicero recomendar soluciones seculares o mundanas también. Por ejemplo, en adición a la creación de una muñeca para proteger su coche, un Hechicero del Caos también

instalaría una alarma para coches. Esto es particularmente verdad cuando estás tratando con la enfermedad física, ya que es importante diagnosticar y tratar tempranamente las enfermedades físicas. Esto sin embargo, no es tener un policía fuera, los Hechiceros del Caos deberías ser lo bastante sabios para no huir de la ayuda y consejo secular, ya que esto no dañará ciertamente su credibilidad mágica. Adicionalmente, vivimos en un mundo tecnológico y el hechicero tiene la ventaja de ser capaz de emplear creativamente los beneficios que este aporta. Además, con respecto a los trabajos curativos, una apropiada diagnosis médica puede ayudar al hechicero a centrar su magia más precisamente o puede usar las técnicas de hechicería para mejorar un programa de tratamiento. Los Hechiceros del Caos deberían ser capaces de dar un paso dentro y fuera de sus varias normas de conducta a voluntad y manipular sus entornos para mejorar la vida. La mente puede ser re-socializada a conveniencia de los requerimientos del hechicero. Incluso un anarquista necesita el dogma para ser capaz de rechazarlo; esto también se aplica a los hechiceros que se ven a sí mismos como Anarquistas del Caos.

ENCONTRANDO PERTENENCIAS PERDIDAS

Como se ha mencionado antes, una explicación avanzada de la magia con muñecas es encontrar pertenencias personales, un ejemplo de lo que cual combina el uso de una pequeña muñeca, no más grande que dos pulgadas, y una antigua técnica de trabajo de sendero. En primer lugar compra o, si las herramientas y materias están disponibles, haz una caja lo bastante grande para contener tierra y con el puntero traza un laberinto. La palabra laberinto, conforme a Barbara G. Walker, viente de labrys, 'Casa de la Doble Hacha', siendo ésta el hacha ceremonial usada para sacrificar toros a la diosa de la Luna de Creta. El más famoso laberinto estaba en el palacio de Minos (rey de la Luna), hogar para el sagrado Minotauro, en el que el espíritu de Minos moraba. Minos era también el Señor Cretense de la Muerte. El Hechicero del Caos puede adaptar esta mitología a los objetos perdidos, ya

que caminar dentro de un laberinto es comprometerse en un viaje sagrado dentro del submundo y retornar, un viaje de muerte y renacimiento, o perdida y descubrimiento en términos de la aplicación del hechicero. El clásico laberinto tenía sólo un sendero transversal a la figura completa y que conducía afuera, como es el caso en otro interesante laberinto, el de la Catedral de Chartres, Francia, con el sendero midiendo exactamente 666 pies de longitud. En adición, las brujas han utilizado los diseños laberínticos para propósitos ceremoniales y para marcar diferentes fases en el proceso de iniciación.

El Hechicero del Caos puede copiar el laberinto Cretense o diseñar uno especialmente para el trabajo de hechicería, tomando en consideración que un laberinto tiene un único sendero, no es una construcción laberíntica (Nota del traductor: en inglés *labyrith* es laberinto y designa un diseño con un solo camino que lleva desde la entrada hasta el centro del mismo, y desde allí a la salida, sin posibilidad de perderse, mientras que *maze* implica un diseño laberíntico en el que alguien puede perderse, implica un desafío para el que se adentre en él, la idea clásica que los hispanoparlantes tenemos de laberinto) en la que una persona puede perderse. Cuando el laberinto ha sido dibujado dentro de la arena, una poderosa herramienta mágica ha sido creada para ayudarle en la tarea entre manos. Antes de construir la muñeca, dibuja la posesión que se ha perdido en la arena, en el centro del laberinto. Esto planta una semilla mágica en la mente del hechicero que elimina cualquier duda de que la posesión perdida será encontrada.

Cuando estos preliminares hayan sido completados, el hechicero puede, si así lo desea, emprender una adivinación simple para discernir de qué material debería hacerse la muñeca. Una vez finalizada, puede ser cargada con sangre u otros fluidos mágicos; debido al pequeño tamaño de la muñeca, no es necesario atarle pelo o recortes de uñas. Para mejorar el vínculo mágico además, escribe el nombre de la posesión perdida sobre un muy pequeño trozo de papel (posiblemente añadiendo un única gota de sangre) que puede ser enrollado como un manuscrito y atado al

torso de la muñeca, usando una única hebra de pelo si lo tienes lo bastante largo o cualquier otra cosa que te parezca apropiada. La muñeca está ahora preparada y el trabajo puede empezar.

Coloca la muñeca a la entrada del laberinto y comienza a canturrear un mantra para aquietar la mente en preparación de la gnosis. Después de un corto período empieza a visualizar el objeto y salmodia un hechizo simple de recuperación, posiblemente usando una lengua bárbara como la Enoquiana o un mantra derivado del hechizo:

Oh gemelo mágico
Encuentra el/la (nombre de la posesión)
Que he perdido
Para que yo pueda encontrarlo también.

Mientras continuas el encantamiento, sostén la muñeca hacia arriba y condúcela dentro del laberinto, lentamente siguiendo el sendero, llevando a la muñeca al centro. Cuando la muñeca esté sobre el objeto dibujado en el centro, di ‘ *Lo ha encontrado'*. Coloca la muñeca sobre el objeto dibujado y palmea tres veces las manos para significar el fin de la hechicería. Este gesto repentino también retornará la mente a la consciencia normal (robótica). Coloca la caja en un lugar seguro donde no sea tocada y deja que la energía generada por la hechicería haga su trabajo. El trabajo puede llevar la memoria del hechicero al recuerdo donde la posesión fue colocada o accidentalmente dejada, pudiendo así ser recuperada. También es posible que el hechicero tenga un vívido o lúcido sueño, que le lleve al lugar donde el objeto puede ser encontrado. Si el sueño revela que la posesión fue robada, el hechicero puede dar los pasos necesarios para recuperar el objeto y administrar una retribución mágica. Si la posesión no se encuentra dentro de un tiempo razonable, el proceso puede ser repetido usando la misma muñeca y laberinto ya que deberían contener todavía energía desde el primer trabajo.

MUÑECAS DE ATRACCIÓN

Hay ciertos trabajos de magia benéfica con muñecas que requieren la construcción de más de una muñeca. La hechicería para restaurar una relación rota o crear un nuevo amarre amoroso son dos de tales ejemplos. Una muñeca representa al hechicero (o cliente) y la otra representa a la pareja, amigo o futuro amante. Si el hechicero va a realizar la hechicería para un cliente, entonces la primera muñeca es construida por el cliente bajo la guía del hechicero. Como antes, la muñeca para el hechicero/cliente es realizada dentro de las pautas previamente perfiladas, y una representación de la tercera persona en la forma de una muñeca necesita ser cargada o con una fotografía o algún objeto con el que esa persona haya estado en contacto para formar el requerido vínculo mágico. Si el hechicero/cliente tiene una carta o postal enviada por la tercera persona, puede ser ritualmente quemada y convertida en una pasta con saliva o una gota de sangre y restregada en ambas muñecas (como para el trabajo de curación descrito antes). Escribe los nombres de ambas personas sobre el reverso de la fotografía, si ese es el único vínculo disponible, y el resultado deseado de la hechicería, quémala sobre una vela verde y guarda las cenizas. Haz un agujero en el área del estómago de ambas muñecas y coloca la mitad de las cenizas en cada una de ellas, sellándolo con cera de la vela verde usada para quemar la foto. Esta técnica ayudará a empezar el amarre de las contrapartidas humanas de las muñecas en preparación para el resto del trabajo de hechicería.

Cuando ambas muñecas hayan sido preparadas, coloca uno sobre la otra y átalas juntas con una cuerda larga. Si has activado el espíritu árbol descrito antes, lleva las muñecas al árbol, colócalas sobre el suelo y convoca al espíritu para ayudar en tu hechicería. Cuando el espíritu haya sido convocado, recita el siguiente hechizo sobre las muñecas tres veces:

Una atadura que se rompió
Una amistad abandonada

Restáurala y regenérala
Igual que yo ofrezco este signo.

Cuando el hechizo haya sido recitado tres veces, extrae sangre del dedo índice de la mano que es usada para saludar a los amigos, y úntala en ambas muñecas. Este único sacrificio de sangre permite al hechicero liberar el hechizo dentro del vacío, dirigiéndolo por su voluntad y el vínculo mágico que fue creado durante la construcción de las dos muñecas. Las palabras del encantamiento son elegidas por el hechicero dependiendo del tipo de relación que va a ser restaurada o creada, su formulación es intercambiable y no rígida.

Si el trabajo de hechicería es emprendido bajo techo el hechicero adaptará la magia con muñecas para utilizar el entorno en el que esté trabajando. Las mismas técnicas son empleadas pero el hechicero reemplaza la convocación del espíritu árbol, ya que no está dentro de las cercanías del árbol fetiche, con una activación de un servidor creado para cumplir el resultado pretendido del trabajo. Antes de que el hechizo sea activado dibujar al servidor (o el signo o sigilo del servidor) en un trozo de papel virgen, y escribir el hechizo de forma sigilizada sobre él, después empezar a canturrear y visualizar al servidor en su aspecto material tomando forma. Cuando el servidor haya nacido parar el mantra canturreado, y ordenarle emprender la tarea entre manos, asegurándote de instruirlo para retornar al caos informe del que le fue dada la vida una vez la tarea haya sido terminada exitosamente. Finalmente recitar el hechizo como antes y realizar el sacrificio de sangre para completar el trabajo. Para aquellos de vosotros que no deseéis usar sangre, la saliva, semen o fluido vaginal pueden ser substitutos convenientes de los ofrecimientos sacrificiales.

En ambos trabajos de hechicería descritos no es necesario destruir las muñecas después de que la hechicería haya sido completada. El hechicero toma las muñecas y las entierra tan cerca de su casa como sea posible, o si la hechicería fue emprendida para un cliente, las muñecas son enterradas en su

jardín o en las inmediaciones de su casa. Esta es una técnica final que el hechicero puede emplear para atraer el amor/amistad a su hogar. Un tipo de faro psíquico de regreso al hogar es creado, dibujando a la persona a la que la hechicería ha sido dirigida a través de su gemelo mágico (la muñeca). Las muñecas pueden dejarse enterradas incluso después de que la hechicería haya conseguido su tarea; sólo necesitan ser sacadas si el hechicero desea romper la atadura que fue creada, destruyendo las muñecas mientras se recita otro hechizo para desenredar el srcinal.

La hechicería es en general un arte preciso, todas las acciones y gestos realizados y palabras pronunciadas durante la hechicería son dirigidas hacia una específica y no azarosa conclusión. Esto no significa, sin embargo, que el Hechicero del Caos está limitado al usar los poderes del caos para ayudar en cualquier trabajo, ya que el hechicero se convierte en el señor de los eventos futuros, manipulando el universo sin embargo que es percibido, no siendo así dictado pasivamente. La magia en general también tenderá a tomar el sendero de menor resistencia; esto también debe ser tomado en consideración cuando se realicen actos de hechicería, sea su naturaleza la que sea. Uno puede desear obtener una pareja conveniente y crear una muñeca correspondiente, pero recuerda que la persona deseada puede convertirse en una parte de tu vida con la desafortunada consecuencia de llegar a un intempestivo final con su pareja anterior. Este puede parecer ser un ejemplo severo pero ha sido ilustrado con la intención de recordar al hechicero, de no emprender actos de hechicería sin considerar qué posible curso la hechicería manifestada puede tomar para lograr la conclusión deseada.

Las técnicas de hechicería empleadas en el trabajo de atracción anterior son similares en ciertos aspectos importantes, a un antiguo hechizo de brujería de atracción de amor que fue realizado en áreas rurales de Inglaterra, tales como Somerset. En lugar de muñecas, la bruja iría a un viejo manzano, convocaría al espíritu del árbol y le pediría si podía coger una única manzana para propósitos mágicos, ella entonces seleccionaría una manzana

adecuada usando su intuición. Un ofrecimiento tal como una jarra de cidra o un pequeño regalo sería entonces colocado al pie del árbol, para agradecer al espíritu por permitirle tomar parte de su fruto. La bruja después cortaría la manzana por la mitad y quitaría todas las pepitas menos dos, para representar a las dos personas a ser reunidas a través de la ayuda de su brujería. Después ocultaría las pepitas dentro de un pequeño trozo de papel con el hechizo de amor escrito en él. Si era incapaz de escribir, lo cual en la mayoría de los casos de la clase rural campesina no le habría sido enseñado, colocaría un mechón de pelo tomado de la persona que pidiera el hechizo, o dibujaría las dos figuras sobre el papel colocando una pepita sobre cada figura. El papel era después colocado entre las dos mitades de la manzana que era re-sellada vertiendo cera de una vela ardiente alrededor del corte. Cuando esto hubiera sido completado, ella empezaría a recitar el hechizo que escribió en el papel contenido en el interior de la manzana mientras ataría un trozo de cuerda alrededor de la misma. Cuando el hechizo hubiera sido recitado siete veces, la brujería estaría concluida enterrando la manzana al pie del árbol desde el que srcinalmente la obtuvo. Todo el trabajo era realizado sin que ella hubiera abandonado la sombra del manzano. Este acto de brujería/hechicería si se desea puede ser realizado por el Hechicero del Caos como una alternativa al trabajo de magia con la muñeca, si las circunstancias indican que esta forma particular de brujería sería más adecuada para lograr el efecto deseado.

En la mayoría de actos de hechicería no es necesario realizar un destierro ritual formalizado de Alta Magia después de la conclusión de la hechicería. Esto es debido al hecho de que las técnicas de hechicería delineadas incluyen la finalización natural de la hechicería con el concluyente acto, gesto o declaración pronunciada por el Hechicero del Caos. Tampoco es sabio desterrar dispersando la energía o eliminando la carga, vínculo mágico, hechizo o maldición producidos por la magia del hechicero (un acto contraproductivo). Si el hechicero convocó una entidad, un espíritu o creó un servidor le serán dadas las apropiadas órdenes, retornando al reino del caos después de la

terminación de su tarea a menos que sea instruido de otra manera. Cuando el hechicero idee una maldición o un hechizo, los mecanismos anteriormente mencionados incluirán el agotamiento así como la conclusión natural cuando la intención haya sido logrado. El hechicero debería también poner un tiempo límite al hechizo o maldición para finalizar, si la intención no se logra dentro de un lapso de tiempo razonable.

Si, como en ciertos casos, las energías negativas son generadas por trabajos de hechicería intensiva que no son automáticamente dispersados con la conclusión de la hechicería, el hechicero podría sufrir de un tipo de repercusión psíquica, que a su vez puede dejar su mente y cuerpo en un estado traumatizado. Esta no es una condición en la que permanecer ya que comenzará a afectar al hechicero, cuando realice tareas mundanas. La falta de concentración y el cansancio son dos síntomas de repercusión psíquica. Para evitar la posibilidad de este hecho, el hechicero puede preparar una muñeca para ser usada después de los trabajos de hechicería para absorber tales energías que permanezcan dentro del campo mágico (aura) del hechicero.

La muñeca en este caso será construida con la única intención de ser percibida como el gemelo mágico del hechicero, siendo su tarea absorber cualquier residuo no querido que permanezca después de la terminación de los trabajos de hechicería. El hechicero en este particular caso necesita añadir a la base material de la muñeca: recortes de uñas, pelo, sangre, fluidos sexuales, saliva y una hebra de una pren da de vestir (llevada por el hechicero). Todos estos artículos pueden ser añadidos a las cenizas de una fotografía del hechicero y colocados en el centro del torso de la muñeca. Esto es asegurar que un fuerte vínculo mágico sea creado entre el hechicero y la muñeca que representa a su gemelo mágico.

Cuando la muñeca haya sido completada y el hechicero esté satisfecho de que un fuerte vínculo mágico ha sido creado, la muñeca puede ser bautizada. Esto es hecho sumergiendo la muñeca en agua, que es un agente natural de limpieza en sí

mismo. Si el hechicero vive cerca de una fuente natural, que obtenga el agua de la fuente directamente. Un ejemplo tal es el Pozo del Cáliz en Glastonbury que contiene minerales y residuos de hierro (sangre de dragón). Deja la muñeca bajo el agua hasta que estés satisfecho de que tu gemelo mágico haya sido limpiado. Conforme la muñeca es retirada del agua pronuncia la siguiente orden:

Yo te nombro (tu propio nombre).
Tu deber es atraer dentro de ti cualquier energía no deseada,
Que esté contenida dentro de mi campo mágico,
Limpiar mi cuerpo y mi mente, cuando así lo desee.

El bautismo ahora está finalizado. Hay una preparación final que el hechicero puede hacer para atraer las energías negativas hacia la muñeca. Obtén una pequeña hoja fina de cobre y recorta una pequeña caosfera, colocándola sobre la parte del torso de la muñeca que contenga los objetos usados para crear el vínculo mágico. Alternativamente corta un hilo largo de cobre en cuatro partes iguales, después entrelázalos para formar una caosfera sobre el torso de la muñeca como antes. La muñeca está ahora preparada para ser usada.

Después de que un intenso trabajo de hechicería haya sido terminado, toma la muñeca, respira sobre ella con una exhalación completa, después pronuncia la siguiente orden:

Yo te despierto oh gemelo mágico,
Haz tu tarea, límpiame.

Ahora sostén la muñeca sobre dos pulgadas por encima de tu coronilla y lentamente recorre con ella sobre tu cara, continuando hacia abajo al resto del cuerpo mientras suavemente ronronea para relajar la mente. Cubre tanto de tu cuerpo como te sea físicamente posible. Este auto masaje esté completo, pasa la muñeca a través de una llama de vela, el calor producido por la

llama consumirá la energía contenida dentro de la muñeca preparándola para futuros usos. Recuerda despertar a la muñeca cada vez que vayas a usarla. Guarda la muñeca envuelta en un trozo de tela negra para protegerla mientras sueña y manténla en

un lugar seguro. Este tipo de muñeca puede ser vista por el hechicero como una amante que elimina el dolor del cuerpo y mente usando un masaje mágico, una muñeca de auto amor en el contexto de la terminología de Austin Osman Spare.



Antes de continuar el asunto de la magia benéfica con muñecas, cuando el hechicero decida crear una muñeca para el propósito de atraer una pareja, sea para amor, por razones sexuales, negocios o restaurar una amistad rota, debe considerar si el éxito de la hechicería será benéfica para él a largo término. En el caso de realizar la hechicería para un cliente, el hechicero dará por supuesto que el cliente ha considerado los factores declarados, ya que el cliente, no el hechicero, estará tratando con las consecuencias del resultado de la hechicería. Desear a una persona por razones sexuales no es un prerrequisito para construir una muñeca para iniciar una relación con esa persona, ya que una vez tu deseo sea cumplido, el hechicero, puede tener dificultades para separaros. Es a menudo más sabio recurrir a otros medios por los que tu lujuria pueda ser satisfecha, evitando recurrir a la hechicería. Estas consecuencias inintencionadas pueden ser evitadas si el hechicero, antes de construir una muñeca, realiza una simple adivinación para ver cual será el resultado de su hechicería.

MUÑECAS PLANETARIAS

La Hechicería del Caos en términos de magia benéfica con muñecas, puede ser adaptada para reemplazar o suplementar formas más tradicionales de magia, tales como las invocaciones planetarias. El hechicero puede construir una muñeca para servir como trampa para un espíritu, o incluso como una base material en la que un servidor puede ser almacenado hasta que sus servicios sean requeridos. Con relación a las invocaciones planetarias, los dos ejemplos de Júpiter y Marte, o Chesed y Geburah si la analogía cabalística es aplicada, bosquejarán la aplicación posible de esta forma particular de magia benéfica con muñecas.

Marte el planeta rojo es atribuido con ciertas cualidades específicas. Aunque esto puede parecer ser un acercamiento más bien tradicionalista en lugar de caoista, el Hechicero del Caos aplica los atributos Marciales de una forma innovadora. No

socavando así su acercamiento a la hechicería. Las analogías Cabalísticas de Marte pueden ser vistas como contenidas dentro de un sistema general de Magia Ordenada, pero el Hechicero del Caos es todavía capaz de beneficiarse de examinar los atributos mágicos de la Sefira Marcial Geburah.

Las cualidades Marciales incluyen: *fuerza, coraje, miedo y ética del guerrero*. El poder asociado con Marte cuando es experimentado permitirá al hechicero lograr sus deseos Marciales. Las deidades asociadas con el Guerrero incluyen: Marte en sí mismo el dios Romano de la guerra, Thor el dios Nórdico que sostiene el poderoso martillo, Atenea la diosa Griega de la guerra y la sabiduría y Eris también diosa Griega de la discordia y Cuchulainn el héroe Celta (Irlandés) de la guerra, defensor del pueblo. El Arcángel Khamael atribuido a Geburah es también útil para trabajar en conexión con Marte.

La muñeca Marcial, una vez construida, encarnará el aspecto guerrero de la personalidad del hechicero, esto debería mantenerse en la mente durante la construcción de la muñeca. Esta muñeca Marcial será un gemelo mágico potenciado con una cualidad específica. Incluye pelo y recortes de uñas durante la construcción, para iniciar el proceso por el que un vínculo mágico es creado entre tú y la muñeca.

Hay ciertas hierbas, plantas, gemas y piedras asociadas con Marte, que son convenientes para ser incluidas en la construcción de la muñeca. Entre otras están incluidas: *heliotropo, jaspe de sangre, tabaco, ortiga, cilantro y ajo.* Si la muñeca es hecha de cera o arcilla, la piedra, planta o hierba (esta última puede ser machacada y convertida en polvo) elegida es ocultada dentro de la base material de la muñeca. Sin embargo si se prefiere, la muñeca puede ser efectivamente hecha de madera. La caoba tiene cualidades marciales debido a su color rojizo y fuerza. Si un trozo de caoba es obtenido, talla la muñeca en lugar de usar arcilla o cera. Para incluir el polvo de la planta o hierba en la construcción de la muñeca de madera, haz un pequeño agujero en el pecho de la muñeca y oculta el polvo dentro del agujero creado. El agujero es sellado vertiendo cera de una vela roja (Marcial) sobre él, y

manteniendo la muñeca en posición horizontal hasta que la cera se endurezca. La gema/piedra debe ser lo bastante pequeña para permitirle ser llevada alrededor del cuello de la muñeca. Ten la certeza de que el collar sea seguro, para que no pueda romperse o quitarse accidentalmente. Como un atractor final de la energía Marcial, fija un pequeño trozo de hierro al pecho de la muñeca con el símbolo planetario de Marte grabado dentro de él. Una pequeña espada hecha del mismo material de la muñeca es colocada en la mano de la misma, simbolizará visualmente la autoridad Marcial, fuerza y espíritu guerrero de la muñeca. Un arma alternativa también sería conveniente dependiendo del gusto personal.

Una ceremonia simple de dedicación de la muñeca a Marte reforzará el vínculo mágico entre la muñeca y el hechicero. Esta ceremonia permitirá que el propósito de la muñeca sea declarado. Al preparar la ceremonia, pinta tu cuerpo con pintura de guerra usando diseños tribales, o cualquier cosa que sientas apropiada. Rodea el suelo ceremonial con armas, huesos o cualquier objeto que sientas que dará a la ceremonia un sabor Marcial. Un hueso puede ser llevado alrededor del cuello, simbolizando tu fuerza, coraje y logros guerreros, añadiéndose al efecto general.

Una técnica para inducir la gnosis antes de que la dedicación comience es golpear un ritmo repetitivo en un tambor hasta que entres en un trance, después araña el símbolo de Marte en tu pecho, o si eres mujer entre tus pechos. Este es un método por el que la gnosis es lograda usando el vehículo del dolor. Si lo prefieres reemplaza el símbolo tradicional de Marte con tu propio diseño. Una alternativa es dibujar el símbolo sobre el pecho, mientras gritas: Soy fuerte, muerte a todo lo que es débil en mí. Repite esta declaración hasta que no tengas duda de ello, después golpea tu pecho cuatro veces con tu puño para completar el despertar Marcial en tu interior.

Las preparaciones pueden parecer similares a las usadas por un mago cuando está realizando una invocación tradicional de Marte, usando técnicas relacionadas con el chamanismo más bien que con la hechicería. Esto es deliberado. Las preparaciones para

la dedicación aúnan varias técnicas mágicas juntas para enfocar la mente del hechicero sobre la muñeca, que es una herramienta de hechicería, una base material que será usada para despertar al guerrero interior, como la habilidad para defenderse que es esencial para el moderno Hechicero del Caos, que a su vez no está atado por categorías mágicas, pero es capaz de manipular cualquier cosa que se requiera del vasto panorama de parámetros mágicos.

Ahora que el área para la dedicación está completamente preparada, sostén la muñeca y empieza a respirar de una forma resuelta, esto relajará el cuerpo y la mente. Cuando te sientas preparado, empieza a agitarte, sintiendo como si mudaras la piel hasta que puedas visualizar los músculos y venas. Lentamente reemplaza tu piel por una armadura vestida de rojo. Esta es una metamorfosis semejante a un cambio de forma. Cuando el cambio sea completo, sostén la muñeca por encima de tu cabeza y di:

Esta muñeca es Marte y todo lo que representa.
Es mi yo Marcial.
Cuandoquiera que la sostenga o trabaje con ella,
Puedan mi mente y cuerpo,
Ser llenados con energía Marcial.
Porque esta es mi voluntad.

Repite esta dedicación hasta que puedas sentir energía Marcial emanando de la muñeca. Una vez esto ha sido logrado coloca la muñeca sobre el suelo, palmea tres veces para finalizar la dedicación y retornar tu cuerpo a su forma normal.

Usa la muñeca Marcial cuandoquiera que requieras coraje o fuerza extra. También es una herramienta excelente para usar cuandoquiera que la duda infeste la mente. Todo lo que es requerido es que el hechicero sostenga la muñeca, pronuncie un mantra formado por las palabras que crearon la requerida manifestación de la energía Marcial, después meditar sobre la muñeca para permitir que la energía se manifieste dentro del cuerpo y la mente conforme es atraída de la muñeca. Esto activará

las características Marciales de la mente del hechicero. Como con otras técnicas de hechicería, el Hechicero del Caos, después de un periodo de trabajo con la muñeca, será capaz de desarrollar técnicas personales para activarla.

Como Marte, Júpiter es atribuido a cualidades específicas. Cabalísticamente, la sefira relacionada con Júpiter es Chesed (majestad). Júpiter reside sobre el poder Terrenal, esto se traduce en abundancia material, poder político y la habilidad para prosperar por la acumulación de riquezas (poder económico/financiero). Es posible para el Hechicero del Caos atribuir a Odín a Júpiter debido a su presencia mayestática y poder sobre los asuntos Terrenales en la tradición Nórdica. Júpiter, el dios Romano, es el equivalente de Zeus, el señor del Olimpo, y tiene paralelos con todas las figuras mitológicas paternales.

Como con la construcción de la muñeca Marcial, piedras/gemas hierbas/plantas y metales con cualidades Jupiterinos pueden ser incluidos durante su confección. La obsidiana (cristal volcánico) y el cristal amatista, son poderosos atractores de energía Jupiterina. El cristal amatista, cuando es ocultado dentro del torso de la muñeca o llevado alrededor de su cuello, ayudará a generar respeto por el hechicero después de que haya trabajado con la muñeca terminada. Salvia y diente de león machacados, como con la muñeca Marcial, cuando son incluidos en la base material ayudarán a aumentar el vínculo mágico entre la muñeca y la parte Jupiterina de la psique del hechicero, ya que ambas están asociadas con este dios/arquetipo. El árbol de Júpiter es el poderoso roble, sagrado para los Druidas y Celtas, también conocido como el Hombre Verde. Si se desea, la muñeca puede ser tallada de la rama de un roble. Si esta es la base material elegida, asegúrate de pedírsela al espíritu del roble antes de obtener una rama conveniente. El guardián del Hombre Verde de los bosques de robles asistirá al hechicero en la preparación de la muñeca, ayudando a cargarla con energía Jupiterina si es convocado con respeto para hacerlo así. Deja un pequeño regalo al pie del roble si una rama es tomada.

Un pequeño trozo de estaño (el metal tradicional de Júpiter) fijado al pecho de la muñeca, con el símbolo de Júpiter grabado en su interior, completará la construcción de la muñeca. El Hechicero del Caos no necesita usar necesariamente los símbolos planetarios tradicionales y puede inventar los suyos propios. Esto añade un toque mágico personal a la construcción general de la muñeca. Adicionalmente, si la muñeca es encontrada por un intruso, un símbolo personal grabado dentro del disco de estaño ocultará la naturaleza específica de la muñeca.

Como con la dedicación de la muñeca Marcial, es importante que el hechicero entre en un paradigma Jupiterino para cargar efectivamente la muñeca durante el trabajo de dedicación. La base material de la que la muñeca fue construida no afecta directamente a la dedicación, aunque si la muñeca está hecha de roble el hechicero, si así se desea, puede convocar al Hombre Verde para que observe la dedicación después de que las preparaciones iniciales hayan sido completadas.

Para preparar el espacio de trabajo, sea dentro de tu casa o en un área exterior específicamente elegida en la que las fuerzas naturales aumenten el trabajo, empieza meditando sobre los materiales usados para construir la muñeca y todas las cosas con una cualidad Jupiterina; esto te permitirá comenzar a entrar en un paradigma Jupiterino. Después de un periodo de meditación, rodéate con dinero, imágenes de los más poderosos líderes del mundo, pasados o presentes y ver la influencia que estas personas han tenido sobre las vidas de otros. Comienza un lento tamborileo e imagínate de pie ante una muchedumbre que espera tus órdenes y palabras de sabiduría. Cuando sientas la energía Jupiteriana inundándote, para el tamborileo, coge la muñeca y sosténla contra tu pecho, este gesto simboliza el acto de un dios que atrae su abundancia/conocimiento y adoradores hacia sí mismo. Siente el poder Jupiterino de este gesto, mira a la muñeca y di:

Esta muñeca es Júpiter y todo lo que representa.
Es mi yo Jupiterino.
Cuandoquiera que la sostenga o trabaje con ella,

Que mis deseos materiales sean cumplidos.
Que imponga respeto después de recibir su poder.
Porque esta es mi voluntad.

Repite la dedicación hasta que sientas la energía Jupiterina resonando desde la muñeca, ahora está preparada para ser usada. Aunque se declaró con la muñeca Marcial que no debería ser usada para propósitos de ataque o defensa mágica, tanto la muñeca Marcial como Jupiterina son convenientes para usarlas como un punto focal desde el que lanzar hechizos, relacionados con las cualidades asociadas con estos planetas. Cuando se medite sobre la muñeca Jupiterina, el hechicero despertará su personalidad mayestática, con todo lo que esta parte de la psique imponga. Esto a su vez, cuando se use en conjunción con el lanzamiento de un hechizo o sigilo conveniente, permitirá al hechicero cumplir sus deseos materiales, hechos posibles por el poder contenido dentro de la muñeca y el vínculo mágico que fue manifestado durante su construcción.

Debido a la naturaleza de la Hechicería del Caos y la libertad de expresión que el caos en general manifiesta, el hechicero es capaz de diseñar sus propias cualidades planetarias, reemplazar las tradicionales sin socavar la efectividad de su hechicería. Eres así capaz de renombrar los planetas, diseñar nuevas cualidades y atributos para ellos y crear entidades para conseguir que los poderes planetarios deseados entren a existencia. Así el Hechicero del Caos construye muñecas como una manifestación Terrenal de su propio sistema solar (o comoquiera que sea ahora llamado).

Dentro de las ideas que han sido delineadas en los capítulos sobre magia benéfica y maléfica con muñecas, un sistema de hechicería que une varias técnicas para el logro de la gnosis, o activación de hechizos y maldiciones, ha sido procurado. Este también ha incluido la utilización del arte de la visualización que en sí mismo necesita práctica persistente para ser efectiva, como fue delineado en el capítulo sobre Técnicas de Hechicería. Todas las muñecas descritas han sido representaciones humanoides del

hechicero o sujeto dependiendo de las circunstancias. Replicar así y crear un gemelo mágico de un animal enfermo para propósitos curativos, es también posible dentro del contexto de la magia benéfica con muñecas y es otra posible avenida de exploración para el hechicero. Técnicas similares pueden ser empleadas, pero tomando en consideración que un animal puede ser menos receptivo a las órdenes dadas durante el trabajo. Para cargar la muñeca tendrás que usar tu imaginación, habiendo declarado esto, pelo/piel y saliva en la mayoría de los casos cuando son incluidos con la base material del gemelo mágico del animal, cargarán la muñeca y crearán un vínculo mágico efectivo.

Las muñecas de diferentes formas conjuran una variedad de respuestas. Esto es debido a sus características humanas, aunque la remembranza directa a un humano sólo sea ligera. Uno de tales ejemplos es si un hechicero fuera a usar la imaginería de Sheela-Na-Gig, la diosa Céltica, con sus grotescos rasgos faciales y vagina desplegada invitando tanto al sexo como la repulsión como respuestas posibles a su imaginería, que podría ser usada para varios propósitos de magia con muñecas de naturaleza sexual. Las muñecas son también sujeto material de pesadillas y el placer en la infancia. Esto muestra las varias respuestas psicológicas posibles a ellas, que son construidas por los mecanismos de la mente. Los humanos tenemos una afinidad natural con las muñecas en todas sus diferentes representaciones. El Hechicero del Caos es capaz de manipular este mecanismo inherente contenido dentro de su psique para mejorar los varios trabajos de magia con muñecas emprendidos, ya sean benéficos o maliciosos en su naturaleza. Uno puede también ver este proceso manifestándose en la creación de un fetiche tribal humanoide, algunos de los cuales han sido previamente mencionados. Una muñeca mágica es la imaginación del hechicero manifestada dentro del reino material, para usos mágicos específicos o multipropósito.

Es importante que el hechicero no permita a la muñeca que haya creado convertirse en una obsesión. Debería solamente ocupar la mente mientras los trabajos para los que fue creada

estén siendo emprendidos, estando así sólo activa mientras dure el trabajo. Aunque el tiempo y esfuerzo dedicado irá dentro de la construcción de la muñeca, durante dicho tiempo puedes haberte enganchado a ella, deberías ser capaz de destruir la muñeca

cuando sea requerido, desterrando su existencia de la mente, olvidando que alguna vez existió.

CAPÍTULO 5

ENTRELAZANDO PALABRAS



Las palabras en la mente
Un silencio de ese tipo,
Con un susurro formado
Como un gentil viento,
Una maldición es dada a luz
Y el velo se rasga.
Con un sutil movimiento
Ella forma su hechizo.
La Hechicera del Caos conoce
El poder de la palabra
Que llega desde el interior,
Que después a su destino marcha.

El término Entrelazando Palabras ilustra el proceso por el que las maldiciones y hechizos son formulados. Las palabras habladas son entonces dirigidas hacia una persona predeterminada, o como es a menudo el caso con hechizos hablados a una base material para potenciarla y después el hechizo es activado. Aunque tanto las maldiciones como los hechizos utilizan el poder de la palabra hablada hay una diferencia tradicional fundamental entre los dos.

Para dar poder a una maldición, los hechiceros convocarían la ayuda de un espíritu/entidad malévolo. Para enfatizar este punto, un bokor podría llamar al Djab (diablo vodoun) después de obtener el permiso de Baron Samedi, para ayudar a dirigir una maldición de muerte hacia la víctima pretendida por el bokor.

Los hechizos, contrariamente a las maldiciones, son recitados a, o escritos para ser contenidos dentro de, una variedad de bases materiales. El hechicero no llama necesariamente a una entidad para dar poder al hechizo. El hechicero al lanzar un hechizo está usando el poder verbal para permitir que la energía mágica requerida ascienda y haciéndolo así usa una base material para contener/dirigir al hechizo hacia el blanco elegido sin la intervención de los dioses.

Estas categorías tradicionales usadas para distinguir los mecanismos por los que los hechizos y las maldiciones son hechos operativos no deberían ser vistas tan rígidamente, especialmente en el contexto de la Hechicería del Caos. Hay circunstancias donde un hechicero usa gestos tales como el lanzamiento del mal de ojo sobre una víctima para maldecirla sin recitar una maldición específicamente hablada, lo que no sigue la concepción tradicional de lo que es una maldición. Una emoción tal como la ira reemplaza el poder de la palabra hablada. Un hechicero Absrcen apuntando con un hueso gigante de lagarto a una víctima para dirigir una maldición fatal mientras grita las palabras requeridas, no pide la ayuda de los espíritus antes de enviar la maldición. Así que ambos ejemplos difieren de las definiciones dadas.

Las maldiciones de esta naturaleza se hacen en la mayoría de los casos para ser fatales o para causar problemas durante un periodo extenso de tiempo. Por ejemplo, el fenómeno conocido como muerte vodoun ha sido ampliamente registrado en varias revistas etnográficas con estos informes yendo hacia atrás al siglo dieciséis. En 1857, Soares de Souza, un explorador del Nuevo Mundo, vio a Tupinambas maldecido por un "hombre medicina" morir de terror. A. G. Leonard (1906) informó que observó la lenta muerte de un guerrero Hausa en África Occidental que creía haber sido maldecido. Estos incidentes son ejemplos tomados del libro de Wade Daves "Pasaje de Oscuridad."

Este capítulo también describirá los métodos por los que la botella de bruja puede ser construida, así como echará una mirada a una rama específica del vodoun practicada en ciertas partes de América conocida como "Magia con Raíces."

OTORGANDO PODER A LA MALDICIÓN

En las creencias Asiáticas se veía a las madres como las administradoras más efectivas de maldiciones. El poder para maldecir venía con el nacimiento del primer hijo durante el que una forma de transición mágica tomaba lugar, permitiendo que este poder fuera activado. Aunque se pensaba que la mayoría de las maldiciones podían ser combatidas, las culturas Asiáticas temían las maldiciones de las madres ya que no había defensa conocida contra ellas.

La sangre menstrual femenina ha sido usada en una gran variedad de culturas para otorgarle poder a una maldición o hechizo. Este es un poderoso método por el cual una mujer podría ofrecer un sacrificio, ya que la sangre menstrual contiene los restos del huevo no fertilizado (al menos hasta que la píldora anticonceptiva fue introducida). La sangre menstrual sería incluida como parte de los fluidos corporales contenidos dentro de una botella de la bruja o sería embadurnada a un hechizo escrito para cargarlo. La maldición de las madres era tan temida por los

antiguos Griegos que tenían una palabra específica para ella, *Miasma.*



Históricamente uno sólo puede mirar a la paranoia y estar de acuerdo en que la Iglesia Católica es una religión patriarcal que teme a las mujeres. Durando su reinado de trescientos años de terror sancionado por Estupideces (órdenes) Papales tales como la *Cum inter nonnullos* del Papa Juan (1325) y la *Ad extir panda* del Papa Inocencio IV (15 de Mayo de 1252), unas cinco millones de personas según estimaciones a través de Europa fueron torturadas, asesinadas y les fueron confiscadas sus posesiones por la iglesia.

Muchas de las víctimas fueron mujeres a las que se acusó de brujería y hechicería, ya que eran el género que se creía tenía el poder para maldecir/hechizar, tales maldiciones según se informa fueron dirigidas hacia los hombres, sus propiedades e hijos. La

Inquisición es una parte de la historia que la Iglesia Católica todavía mantiene en su mayoría como siendo justificable y sólo es un ejemplo de esta forma de crímenes de religión organizados contra la humanidad.

Debido a la naturaleza mágica de las maldiciones es de sabios ser específico cuando se redacten las palabras que van a ser usadas.

Una maldición puede ser dirigida a una víctima inintencionadamente. Un hechicero en un ataque de furia, sólo necesita decir *Espero que te rompas las piernas*, para descubrir después que la persona hacia la que fue dirigida esta declaración se rompió las piernas en un accidente. Como quedó claro en el capítulo sobre la magia maléfica con muñecas, una maldición sólo debería ser activada si no parece haber otra solución para el problema entre manos, ya que la magia tiende a tomar el sendero de menor resistencia provocando consecuencias no anticipadas. Los pensamiento maliciosos en sí mismos son suficientes algunas veces para activar una maldición ya que las palabras son entrelazadas en la mente con intención. Unas de las claves fundamentales para permitir a un Hechicero del Caos ser eficiente en su arte es tener el control de su voluntad (mente) en todo momento. Esto incluye la habilidad para controlar las emociones y los pensamientos maliciosos que pudieran, si no son controlados, causar dolor o sufrimiento sin la intención del hechicero de que esto le suceda a la persona hacia la que los pensamientos apuntaban. Entrelazar palabras en la mente puede así otorgar poder a una maldición tan efectivamente como la palabra hablada.

La víctima no necesita estar en presencia del hechicero cuando a la maldición le es otorgada poder y debido a la naturaleza de ciertas maldiciones (tales como una maldición de muerte), puede ser necesario emplear otras técnicas así como el poder de la palabra hablada.

Puede que ocurra el momento en el que el hechicero tenga su vida amenazada o una amenaza de muerte sea hecha contra una persona amada. En casos tales como estos la acción retributiva en

la forma de una maldición de muerte puede ser activada. Esto elimina la posibilidad de que la persona pueda llevar a cabo su amenaza. La siguiente técnica es conveniente para ser usada en tales circunstancias adversas.

Empieza meditando sobre la amenaza que haya sido dirigida hacia ti. Mientras meditas, visualiza al emisor de la amenaza dentro del ojo de tu mente mientras invocas toda la furia que tu voluntad pueda generar. Mientras la furia es invocada dentro de ti canta el nombre del blanco humano hasta que se haya manifestado una cólera poderosa. En este punto golpea tu pecho con tu puño para la encantación y convoca a *Pazuzu* con esta llamada relevante. Otros demonios malévolos de muerte/enfermedad pueden ser llamados si así es deseado, pero Pazuzu será particularmente efectivo llevando a cabo la tarea entre manos:

Pazuzu señor del viento del Sudoeste, yo te convoco.
Pazuzu Oh hermano de Humwawa, yo te convoco.
Oh sonriente ángel oscuro, yo te convoco.
Oh cornudo demonio de alas dobles, yo te convoco.
Pazuzu hunde tus dientes en (nombre de la víctima).
Pazuzu que tus aullidos destruyan su alma.
Oh Pazuzu que te aferras a tus víctimas hasta la muerte.
Mata a (nombre de la víctima).
Porque esta es mi voluntad.

Cuando la convocación de Pazuzu haya sido completada, visualiza a la víctima de pie frente a ti y proyecta una caosfera dentro de su corazón gritando el nombre del demonio, después entrelaza las palabras de la maldición diciendo:

Ya que Pazuzu es mi ayuda,
Con el poder de este demonio una maldición es hecha,
Para matar a (nombre de la víctima).
Antes de dos ciclos de la luna,
Tú, (nombre de la víctima) serás enviado a la tumba.

Repite la maldición dos veces, después palmea tus manos dos veces o da dos toques de tambor y di *Está hecho*. Haz un ofrecimiento a Pazuzu enterrando un trozo de carne cruda en la tierra. La carne puede ser enterrada bajo la sombra de tu árbol fetiche. Pazuzu estará amarrado a la tarea para la que ha sido convocado y será liberado cuando los gusanos hayan consumido la carne enterrada.

Debido a la intensidad de este tipo de hechicería, un automasaje realizado usando tu gemelo mágico (muñeca) para relajar tu cuerpo y mente, restaurará cualquier reserva de energía mágica agotada que haya sido usada en el envío de la maldición. Esta técnica fue delineada en el capítulo sobre magia benéfica con muñecas.

Entrelazar palabras para activar una maldición de muerte es el acto final y decisivo de hechicería, a ser usado como último recurso en circunstancias que pongan en peligro la vida. Un Hechicero del Caos raramente debería comprometerse en un acto tan extremo de hechicería. Tener el control de tu vida significa evitar circunstancias que conduzcan, a que ni siquiera sea necesaria esta forma de hechicería de protección enviada como acto de autodefensa. Otras formas de maldición no son tan severas en su naturaleza y pueden ser activadas para el beneficio del hechicero.

La formulación de una maldición para eliminar a los rivales en los negocios, por ejemplo haciéndoles imposible a ellos desafiar tu posición, puede ser tan importante como ser exitoso en tus empeños comerciales. El enunciado de esta maldición, como es siempre el caso con una declaración de intento, necesita tener en consideración exactamente lo que deseas lograr. Dos acercamientos serán contemplados, aunque hay muchas otras posibilidades abiertas para ti. La primera maldición es la más severa de las dos y está diseñada para llevar a la bancarrota el negocio de tu rival.

Ciertas preparaciones son requeridas antes de que la maldición sea enviada. Para empezar haz una pequeña caja con forma de ataúd y coloca en ella una tarjeta de presentación o parte

del producto que él produce o vende. La siguiente fase es tomar una fotografía del local del negocio del rival. Enrolla la fotografía en un rollo, coloca el rollo al lado del ataúd y pon un alfiler a su lado. Las preparaciones están ahora completadas.

Empieza a meditar sobre el triunfo de tu propio negocio mientras visualizas el local del negocio de tu rival con un cartelón de anuncios en el que ponga "Se Vende" en el exterior. Empieza a reír suavemente mientras mantienes la visualización. Cuando te sientas preparado, cesa la visualización y di al ataúd:

En tres ciclos de la luna tu negocio se hundirá,
Tus deudas se amontonarán ya que nada se venderá.
Cualquier rescate financiero que intentes hacer,
Tus acreedores y banqueros te pararán,
Empujándote a continuación a la estaca de la bancarrota.

Repite la maldición tres veces igual que declaraste que el negocio del rival se hundirá dentro de tres ciclos de la luna. Mientras dices la sentencia final pincha el alfiler en el rollo, colócalo en el ataúd y empieza a reír.

Cuando la luna esté próxima a llena, ve a un cementerio y entierra el ataúd. Cuando hayas terminado el enterramiento, proyecta una caosfera dentro del suelo en el que enterraste el ataúd y ríe una vez más. Antes de dejar el cementerio, coge un poco de tierra del sitio de enterramiento y cuando estés en casa coloca la tierra en un envoltorio. Escribe el nombre del rival sobre el envoltorio y envíalo al local de su negocio. Esto dirige la maldición hacia el blanco pretendido realzada por las palabras de la maldición, la visualización y los objetos colocados en el ataúd enterrado, todo lo cual crea un fuerte vínculo mágico con el blanco.

La segunda forma de maldición está diseñada para hacer imposible al negocio del rival hacer cualquier movimiento de menoscabo contra tu negocio. También evita que el rival sea capaz de vender cualquiera de sus productos a tus clientes.

En preparación para entrelazar la maldición, obtén como antes una fotografía del local del negocio de tu rival, obtén un cordón azul largo, una vela negra y un trozo de pergamino virgen. Para empezar el trabajo comienza a canturrear para aquietar la

mente mientras escribes la siguiente maldición sobre el papel.

En todas las operaciones comerciales que planees contra mí,
La discordia y el fallo serán el resultado para ti.
Tus productos o servicios no se venderán si son colocados con los míos.
Una sombra negra de confusión será el resultado,
Hasta que te des cuenta de que estás perdiendo el tiempo.

Conforme cada línea sea escrita visualiza una caosfera y proyéctala dentro de la fotografía. Después de que la línea final haya sido escrita, enrolla la fotografía como antes. Empieza a canturrear para preparar la mente para dirigir la maldición. Recoge el cordón y recita la maldición cuatro veces. Al terminar cada maldición individual ata un nudo simple en la cuerda. Así después de que la maldición haya sido recitada cuatro veces, tendrás cuatro nudos en la cuerda. Toma el cordón y átalo alrededor de la fotografía/rollo. Toma la vela negra y marca el

nombre del negocio de tu rival en ella. Si el negocio no tiene nombre específico, marca el nombre del propietario en la vela. Enciende la vela y chorrea la cera ardiente sobre los extremos de la cuerda atada alrededor del rollo para sellarla. Cuando esta fase esté completada di *Está hecho*. Ríe por el inminente infortunio de tu rival y deja que la vela arda hasta el final. Después toma el rollo y séllalo en un envoltorio, escribiendo lo que fue marcado en la vela sobre él. Oculta el envoltorio en tu propio local. Esto simboliza que tu rival no será capaz de operar contra ti por las palabras entrelazadas dentro de la maldición.

Las dos maldiciones anteriores difieren en forma del formato tradicional de cómo es enviada/personalizada una maldición. Para activarlas el Hechicero del Caos no pide la ayuda

de ningún espíritu. Diferentes formas de base material son incorporadas para ayudar en el envío/otorgamiento de poder de la maldición. La intención en palabra escrita o hablada es el ingrediente fundamental que permite a la maldición ser efectiva.

La última maldición también emplea los aspectos negativos de la energía Jupiteriana. Estando esto en los cuatro nudos atados en el largo de la cuerda azul. Cabalísticamente, cuatro es el número de la sefira Chesed (Júpiter).

El hechicero en ambos casos usa la rima (*en el srcinal en inglés. Nota del Traductor*) para entrelazar las palabras en la maldición. Las bases materiales utilizadas son puramente por asociación simbólica (nota la conexión con Júpiter en la última maldición), para ayudar al hechicero a convocar el poder mágico requerido para dirigir la maldición. El entrelazado de palabras enfoca la voluntad del hechicero para activar el intento de las palabras de la maldición a las que se les ha otorgado poder.

El Hechicero del Caos debería ser capaz de manipular/utilizar todos los medios necesarios, mágicos o mundanos, para otorgar poder a una maldición específicamente redactada. El hechicero no está así guiado por parámetros predeterminados de cómo le debería ser otorgado poder tradicionalmente a una maldición y enviada hacia el blanco; este no es el sendero del caos, el cual como un poder en sí mismo no tiene un libro de leyes fundamentales de cómo su caótico poder mágico debería ser liberado dentro del mundo. Es correcto para cada hechicero aprender cómo utilizar el poder mágico del caos para conformarse a su voluntad.

Una maldición puede muy bien ser específica en su naturaleza o ser diseñada para tener un más amplio parámetro de efectos sobre la víctima. El siguiente ejemplo cae dentro de la anterior categoría. Esta maldición está diseñada para hacer que un hombre que sospeches que tiene una aventura con tu amante se vea infligido por la impotencia. Una hechicera puede cambiar la formulación de la maldición para hacer que su amante sea incapaz de tener una aventura con otra mujer. La impotencia estará diseñada para ocurrir cuando él se esfuerce en tener sexo con tu

pareja, o en el caso de una hechicera, si su amante intenta tener sexo con otra mujer. Esta maldición es adaptable también para tomar en consideración a hechiceros homosexuales.

Esta maldición particular incluye la convocación de un espíritu específico. Dos que han sido elegidos de una diversa variedad que son apropiados en este caso son: Hagith el espíritu olímpico asociado con Venus y la fuerza demoníaca Chaigidel de la sefira Qlifótica de Chokmah, con Chokmah siendo el principio masculino predominante del Cabalístico Árbol de la Vida. El jefe del lado Qlifótico de la sefira Chokmah es Beelzebub. Esta maldición particular llama a Hagith.

Para empezar el otorgamiento de poder de la maldición, de pie desnudo sobre una vela negra grabada con la forma de un falo, empieza a llamar a la fuerza demoníaca Hagith:

Hagith yo te convoco,
Hagith, oscura fuerza demoníaca de Venus,
Soy tu amo, ven a mí,
Hagith otorga poder a mi maldición con tu lujuria
pervertida,
Llena a mi víctima con tu veneno,
Que sufra de impotencia, cuando esté con mi amante,
Ya que esto está dentro de tu poder.

Ahora que Hagith ha sido llamado para ayudarte, la maldición necesitará ser activada. Esta maldición será entrelazada como si fuera un hechicero el que la dirige hacia el amante masculino de su pareja. Antes de que la maldición sea recitada, enciende la vela fálica. Mientras arde la persona a la que la maldición es dirigida empezará a perder su poder sexual de acuerdo con la formulación de la maldición. Inflámate con energía sexual y cuando hayas conseguido una erección, recita la siguiente maldición sobre la vela ardiente:

Tú que has osado penetrar a mi amante,
Nunca más tu falo estará erecto.
Porque fallido será cualquier intento sexual,

Que intentes hacer con mi amante.
Ya que la Impotencia será tu única consecución.

Esta maldición mantiene más el formato tradicional aunque una vela fálica fuera usada para enfocar la voluntad del hechicero.

LA BOTELLA DE BRUJA

Una botella de bruja es parte de las herramientas tradicionales para la brujería. La botella en sí misma también tiene un amplio rango de posibilidades mágicas. La brujería tradicional Británica como se declaró previamente es más parecida a la hechicería que cualquiera de las diversas otras artes mágicas. El moderno Hechicero del Caos al adoptar ciertas prácticas de brujería estará trabajando con una poderosa y antigua forma de magia primitiva. Ciertas de estas prácticas tales como las velas, nudos y magia con muñecas ya han sido incorporadas dentro de los diferentes trabajos descritos en varias fases de este libro. Esta herramienta particular de hechicería hace de puente en el golfo entre las barreras definitorias de una maldición o un hechizo, ya que puede ser usada como una forma de maldición o como un escudo protector. Una botella de bruja puede ser construida para ser colocada en el hogar de un hechicero y cargada para proteger los locales y sus contenidos cuando los ocupantes están fuera. Esta forma de herramienta de hechicería es así una espada de doble filo.

La botella puede ser construida para tomar la vida de una persona específica que camina sobre el suelo donde haya sido enterrada, puede ser vista en este contexto como una alternativa a una muñeca construida para un propósito similar. La botella de bruja que ahora será descrita es construida para atraer sobre tres meses de continua mala suerte a una persona específica.

La mala suerte es un término más bien ambiguo ya que puede tener muchas formas. Esto por ridículo que parezca es deliberado. El Hechicero del Caos en este contexto estará canalizando el poder del caos para permitirle trabajar el intento de

la maldición utilizando el hecho de que el caos en muchos respectos es impredecible. El hechicero en este caso también permite la magia en la forma de una maldición sellada en una botella de bruja para seguir deliberadamente el sendero de menor resistencia. Así la mala suerte caerá sobre la víctima desde los lugares más insospechados.

La primera tarea del hechicero es encontrar una botella conveniente. Una que haya sido desenterrada es ideal, pero una vieja botella de leche o una de tamaño similar también es conveniente. Para empezar a otorgarle poder la botella necesita ser purificada/lavada. Esto se hace simplemente llenando la botella con agua, un poco de sal marina y algo de tierra. Coloca la botella al exterior en una ventana sobre el alféizar cuando el sol se haya puesto y recupérala cuando el sol haya salido a la siguiente mañana. Esto permite a la botella ser cargada con el poder del sol naciente y con el elemento aire (por el poder del viento). Cuando la botella haya sido recuperada, vacía el contenido y enjuágala, preferiblemente con agua de manantial o de lluvia. La botella ya está preparada para ser usada.

Deja la botella en un lugar donde no sea manipulada durante al menos cinco días. Durante este tiempo piensa periódicamente en la vida de tu víctima siendo arrojada dentro de la confusión por una repetitiva mala suerte. Esto concentrará tu voluntad en la tarea entre manos. Cuando el periodo que hayas determinado haya finalizado, recupera la botella y graba o pinta sobre la misma una caosfera con el nombre de la víctima escrito en el centro. El nombre puede ser escrito de una forma sigilizada si lo prefieres. A continuación la botella necesita ser llenada con tus propios fluidos corporales (orina, una gota de sangre/sangre menstrual, semen/fluido vaginal y saliva). La razón para usar tus propios fluidos corporales en este caso particular es permitirte formar un vínculo mágico con la víctima. En este caso el vínculo mágico opera como si cada vez que la víctima atravesara o pasara cerca de la botella enterrada, tú estuvieras allí en persona para maldecirla. Así también es cómo se carga una botella si fuera a ser usada para proteger tu hogar.

Hay un ingrediente final que es colocado en una botella de bruja, un clavo de hierro o pasta de hierro. El clavo es colocado en la botella para cargar los contenidos conforme empieza a oxidarse. Esto puede ser visto como un proceso mágico alquímico específico para añadir energía marcial a la maldición (el hierro está asociado con el planeta Marte). Como preparativo final escribe la siguiente maldición en un trozo de papel:

Conforme tú, (nombre de la víctima) atraviesas el sendero de mi botella,
La mala suerte se convierte en tu hermana mientras yo me siento y río.
Cada vez que lo atravieses tu mala suerte aumentará,
Y durante tres meses no habrá liberación.

Cuando las palabras hayan sido entrelazadas sobre el papel, quema el papel sobre una vela con el nombre de la víctima grabado sobre ella. Recoge las cenizas y colócalas en la botella para cargarla con la maldición. Sella la botella con un corcho o un trozo de tela y vierte algo de cera de la vela encendida sobre el corcho/tela para asegurarte que está sellada.

Sostén la botella encima de tu cabeza y recita la maldición tres veces, una por cada mes de la duración de la maldición, y a continuación empieza a reír. Finalmente llama a Loki el tramposo dios Nórdico para que te ayude.

Oh Loki es tiempo de jugar,
Dios tramposo yo te convoco hoy.
Ayúdame a enviar esta maldición sobre su camino,
Otórgale poder durante tres meses desde hoy.

Antes de la medianoche de esa noche coge la botella y entiérrala tan cerca de la casa de la víctima como te sea posible, en un lugar que sepas que probablemente atravesará o cerca del que pasará. Antes de dejar el sitio recita la maldición tres veces más y ríe de nuevo por su inminente mala suerte. La maldición

sólo afectará a la persona cuyo nombre esté escrito sobre ella. La primera vez que la víctima atraviese el sendero de la botella enterrada, la maldición será activada. La botella no necesita ser recuperada cuando el periodo de tres meses se haya completado ya que la maldición automáticamente cesará después del periodo designado.

Una botella de este tipo era construida generalmente por una mujer, los hombres en su mayor parte estaban demasiado ocupados estableciendo un acercamiento más intelectual a la magia y escribiendo sus grimorios, que en su mayor parte parecían haber sido escritos por varios monjes de un tipo u otro. Lo cual no quiere decir que los hombres hechiceros/magos no construyeran botellas de bruja para sus propios usos.

El acercamiento polémico directo de enviar una maldición, es el tipo de maldición del que la mayoría de la gente que tiene conocimiento de las artes ocultas es consciente. Con esta forma de maldición el hechicero entrelaza las palabras mientras está en la presencia de la víctima. La maldición que ahora será descrita está diseñada para echar a una persona con la que trabajes que te esté haciendo la vida difícil en el trabajo.

La siguiente maldición no requiere preparativos. Cuando la luna esté en su fase oscura acércate a la persona asegurándote de que esté a solas, enfoca tu mente en ella, mira dentro de sus ojos y en tu propia mente repite:

Antes de que la luna esté llena
Y con el poder que ahora invoco,
Estarás buscando un empleo alternativo,
Durante el periodo de un año y un día.

Chasquea discretamente tus dedos nueve veces y ríe suavemente para ti mismo mientras te alejas. Mirar a la persona a los ojos es usar el poder del mal de ojo que fue mencionado anteriormente. Apuntar tu mente hacia la persona reemplaza la necesidad de usar un puntero físico tal como un hueso y dirige la maldición hacia la víctima.

Cierta cantidad de maldiciones han sido discutidas empleando una variedad de técnicas. El otorgamiento de poder a las maldiciones y la forma en la que el vínculo mágico requerido fue formado, debería haberte dado un bosquejo en bruto de la variedad de técnicas de hechicería que pueden ser usadas cuando sea necesario entrelazar las requeridas palabras para formar una maldición. El Hechicero del Caos sólo está constreñido por un factor y este es que una maldición por su misma naturaleza es maliciosas y por lo tanto no benéfica para el receptor. Maldice sólo cuando sea absolutamente necesario y asegúrate de que tu voluntad está completamente dirigida a permitir que la maldición sea efectiva. Aleister Crowley se dio cuenta de que es el poder de la palabra hablada, escrita o pensada el que es una de las claves esenciales para la magia efectiva. Así que entrelaza tus palabras con cuidado.

MAGIA CON RAÍCES

Los orígenes de la magia con raíces no están claros, pero debido a su cercana relación con otras prácticas relacionadas con el vodoun, uno podría argüir que como sistema de hechicería maliciosa probablemente fue en principio ideado en África. La magia con raíces todavía es usada en ciertas partes de América principalmente a lo largo del delta del Mississippi. Esta forma particular de enviar una maldición es empleada tanto por hombre como mujeres de color. Como el término sugiere la magia con raíces utiliza el poder inherente de ciertas raíces tomadas de una variedad de hierbas y plantas. La raíz es vista por los practicantes como maliciosa en naturaleza ya que siempre está contenida dentro del suelo y durante la vida de la planta o hierba nunca ve la luz del día. La raíz también es vista como símbolo de la muerte ya que, como un cadáver, está enterrada bajo el suelo.

El hechicero cuando ha decidido maldecir a una persona particular, primero obtendrá la raíz o raíces requeridas desenterrándolas de noche. La raíz es colocada entonces en una pequeña bolsita con otros ingredientes; estos pueden incluir un

recorte de uña o un mechón de pelo cogidos de la víctima, y la maldición en sí misma es escrita en un trozo de papel. Algunas veces el hechicero incluirá un alfiler y el veve (sigil o sello) de un loa particular para que ayude en el envío de la maldición. La bolsita es después enterrada en el jardín de la casa de la víctima. La maldición es diseñada generalmente para hacer que la víctima enferme seriamente y ocasionalmente para matarla.

Las raíces requeridas dependen en gran medida del hechicero individual y de las tradiciones transmitidas. El mechón de pelo es cogido de un cepillo o peineta usado por la víctima. El hechicero a menudo maldecía a un patrón blanco y como trabajaba en casa de la víctima, no le era difícil obtener el mechón de pelo para crear el vínculo mágico. Si el hechicero era incapaz de obtener los pelos/recortes de uña, a menudo hacía una pequeña muñeca que representara a la víctima y la colocaba dentro de la bolsita. El ingrediente esencial, sin embargo, siempre es la raíz mágica. Esta forma de hechicería es similar a la tradicional botella de bruja. La hechicería Africana y Británica son similares en muchos contextos, incluso aunque se hayan desarrollado en dos culturas y localizaciones geográficas totalmente diferentes.

Los practicantes Americanos negros de magia con raíces también utilizan otra técnica interesante para maldecir a sus víctimas. El hechicero toma tres alfileres usados por la víctima, o alfileres encontrados en la casa de la víctima, y los usa para contener la maldición. Los alfileres son atados juntos con un mechón de pelo o un pequeño cordón y metidos dentro de la almohada de la víctima. Dos de los alfileres están con la punta hacia el mismo lado y en medio de ellos se pone el otro con la punta al contrario. El hechicero recita la maldición sobre los alfileres antes de introducirlos en la almohada de la víctima. Esta forma de maldición una vez más, puede causar enfermedad, muerte o severa mala suerte dependiendo de la intención.

Para ser capaz de romper la maldición con magia protectora, se requiere a otro practicante de magia con raíces o a una persona que esté versada en esta forma de hechicería. Esto es similar a un

vodounista acercándose a un houngan para que rompa una maldición o hechizo enviado contra él por un bokor.

El moderno Hechicero del Caos puede fácilmente adaptar esta forma particular de maldición y usarla como una alternativa a los métodos que fueron previamente descritos. La magia con raíces es tanto poderosa como efectiva pero aparentemente son poco conocidos sus orígenes específicos. Como con la mayoría de la hechicería vodoun, África es la patria srcinal de este arte mágico.

HECHIZOS

Los hechizos, contrariamente a las maldiciones, pueden ser usados para propósitos tanto benéficos como maléficos. En relación a la base material con la que el hechicero va a trabajar, sólo la limitación de la imaginación del hechicero es el factor restrictivo. Para introducir la naturaleza del lanzamiento tradicional de hechizos, la magia con velas y nudos serán vistas como sistemas de lanzamiento de hechizos en sí mismos. Ambas herramientas tienen una larga historia de uso y son dos ejemplos principales del tipo de base material que puede ser empleada para lanzar numerosos hechizos. Tanto la magia con nudos como con velas son efectivas para neutralizar una maldición que haya sido dirigida contra ti.

MAGIA CON NUDOS

Como con la magia con raíces, los orígenes de la magia con nudos son inciertos. La magia con nudos en varias formas ha sido usada en los países de la Europa Nórdica como parte de un sistema más amplio de brujería y hechicería. La forma en que los nudos fueron atados y el número de nudos parece haber sido el factor importante. Los nudos son atados en conjunción con un hechizo que es lanzado.

La primera aplicación de la magia con nudos mostrará cómo atrapar (por lo tanto curar) dentro de los nudos una enfermedad

común tal como la gripe o un resfriado. Este hechizo es conveniente para ser usado sobre ti mismo o para curar a un amigo enfermo.

Para preparar el lanzamiento del hechizo toma una cuerda de siete pulgadas (*aprox. 18 cm. Nota del Traductor*) de longitud y haz seis marcas de igual medida con una tiza a lo largo de su longitud. Coloca la cuerda frente a ti y empieza a canturrear para aquietar la mente. Cuando te sientas preparado recita el siguiente hechizo seis veces. Ata un nudo usando la marca de tiza como guía cada vez que el hechizo haya sido recitado:

Oh enfermedad no eres bienvenida,
El tiempo ha llegado de irte.
Dentro de los nudos yo te lanzo,
Con estas simples palabras yo te entrelazo.

A la terminación del lanzamiento del hechizo deberías tener seis nudos a lo largo del cordón. Toma el cordón y colócalo en un tarro que haya sido llenado con sal marina. Escribe el hechizo en un trozo de papel y colócalo en el bote con el cordón. Sella la tapa del bote. El hechizo ahora empezará a curarte y a devolver a tu cuerpo y mente su completa fortaleza. Seis nudos fueron atados ya que seis es el número del sol que está asociado con la energía regeneradora. Los hechizos son recitados a menudo de una forma rítmica para inducir un estado de trance para ayudar al lanzamiento del hechizo.

El siguiente hechizo de magia con nudos sólo requiere que se haga un nudo. La longitud del cordón tampoco será significativa. Este hechizo se lanzará para provocar la discordia entre dos personas que fueran previamente amigos. Como antes toma un largo de cuerda y haz una marca de tiza en medio. Coloca el cordón frente a ti y esta vez visualiza los dos sujetos en una riña acalorada. Cuando la visualización empiece a desvanecerse recita lo siguiente:

Conforme el nudo sea atado,

Vuestra amistad cambiará su curso.
Y dentro de un mar de discordia,
Seréis forzados a navegar.
Todos los esfuerzos por enmendar la ruptura,
Serán en vano
Hasta que yo desate este rabillo retorcido.

Cuando la palabra final del hechizo sea pronunciada ata el nudo. La última sentencia del hechizo se refiere al cordón con un nudo en él recordando el rabo retorcido de un animal o la trama retorcida de una novela o juego.

El aspecto final de la magia con nudos describe cómo es posible romper una maldición que haya sido enviada contra ti. Antes de intentar romper una maldición es importante que conozcas cuál es su naturaleza y cómo fue formulada. Para obtener la información relevante puedes realizar una adivinación. Si tus sospechas son correctas y no sólo estás siendo paranoico, la adivinación debería repetir tus sospechas y también darte alguna indicación sobre cómo ha sido formulada la maldición. Una adivinación conveniente sería extraer tres runas de una bolsa. Si la lectura confirma que has sido maldecido puedes entonces proceder. Este hechizo será lanzado como si hubiera sido usada una botella de bruja para enviarte una maldición para provocarte una enfermedad severa.

Toma un largo de cuerda y entiérralo durante tres días. Esto replica el enterramiento de la botella y al recuperarla empieza a contraatacar a la maldición. Cuando el cordón haya sido desenterrado sostenlo frente a ti y coloca una botella sobre el suelo.

A continuación recita lo siguiente:

Tú que enterraste una maldición en el suelo,
Para hacerme enfermar, oh cuán profunda,
Pero cuando ate un nudo en este cordón,
La maldición se romperá,
Todos tus esfuerzos serán destruidos.

Con las palabras finales del hechizo ata un nudo simple en el cordón y machaca la botella con el pie. La maldición ahora será liberada.

Los ejemplos anteriores de magia con nudos en la forma de lanzamiento de hechizo da sólo una breve introducción a esta forma de hechicería. Los siguientes ejemplos de magia con velas también tocan este asunto particular.

MAGIA CON VELAS

Las velas han sido ampliamente usadas durante miles de años para iluminar así como para la magia. Hay un amplio uso en la brujería y la magia ceremonial debido en alguna medida a su disponibilidad. Tanto las ciudades como los pueblos a través de Gran Bretaña habrán tenido un hacedor de velas reconocido como artesano, o cada hogar a menudo haría las suyas propias. Por ello no es sorprendente que las velas comenzarán a ser usadas para propósitos mágicos.

El uso de velas como base material en el lanzamiento de hechizos como punto focal, es simple en su naturaleza y como con la magia con nudos necesita pocos preparativos. El primer ejemplo se ha diseñado para lanzar un hechizo para que un proyecto en el que te vayas a embarcar (tal como escribir un libro) sea un éxito.

Primero obtén una vela blanca y clava un pequeño alfiler a través de su centro. Enciende la vela y recita el siguiente hechizo sobre ella:

Oh vela ardiente que das luz,
Dame la inspiración para escribir.
Cuando la llama ardiente pase el alfiler,
Inflámame con inspiración desde el interior
Pueda ahora lo que haga ser un éxito,
Porque con toda mi voluntad no te pido nada menos.

Deja que la vela arda hasta que haya pasado el alfiler y entonces apaga la llama. El hechizo ahora ha sido activado. Antes de que empieces el proyecto, enciende la misma vela de nuevo y déjala arder hasta el final. Haciendo esto se dirige el hechizo hacia la tarea para la que ha sido entrelazado.

La magia con velas algunas veces involucrará el uso de más de una vela. Usar velas para lanzar un hechizo de atracción es uno de tales ejemplos.

Este hechizo de atracción es para usarlo si deseas conocer o convertirte en el amante de una persona específica. Coge dos velas, colócalas una al lado de la otra y en uno de las velas pincha un recorte de uña tomado de tu dedo anular en el que se pone el anillo de matrimonio. Esta vela te representará a ti. Coge un mechón de tu pelo y átalo alrededor de ambas velas. Si tienes el pelo corto pégalo a la otra vela. Esto actúa como un atractor juntándoos a ti y a tu pretendida pareja mágicamente. Graba tu nombre en la vela que te representa y el de la persona que deseas atraer en la otra. Enciende ambas velas y entrelaza el siguiente hechizo:

Porque aunque tú no me veas como yo te veo a ti,
Esto cambiará antes de que la luna esté llena.
Porque como estas velas arden juntas,
Así nosotros arderemos también.

Deja que las velas ardan por sí mismas para completar el lanzamiento del hechizo.

Este hechizo de magia con velas final es un método simple por el que el hechicero puede agotar la energía usada para otorgar poder a una maldición que haya sido enviada contra él. Coge una sola vela negra y un cuchillo afilado. Embadurna con semen o fluido vaginal (si eres mujer) la vela y restriega una sola gota de tu sangre a lo largo de ella. Esto es para atraer la energía de la maldición hacia la vela. Deja que la vela absorba tu propia energía por al menos veinticuatro horas. Cuando la vela esté

preparada para ser usada enciéndela, mira fijamente dentro de la llama y recita el siguiente hechizo:

Oh vela eres la imagen especular de mí mismo,

Recibe la maldición enviada contra mí,
Absorbe su poder y libérame.
Atrae la maldición dentro de tu ser ardiente,
Con el golpe de este cuchillo,
Tomo la vida de la maldición.

Deja que la vela arda hasta que no puedas mirar más dentro de su llama. En este punto coge el cuchillo, pincha la vela y córtala por la mitad. Ahora ríe de la estupidez de la persona que pensó que podía maldecirte. Como antes asegúrate de que no estás sólo sufriendo de paranoia antes de comprometerte con esta forma particular de magia con velas intensiva.

Los hechizos pueden fácilmente ser maléficos en naturaleza así como benéficos. Para concluir este capítulo sobre el entrelazamiento de palabras y la sección sobre el lanzamiento de hechizos, un hechizo para provocar una enfermedad severa en una víctima elegida indicará el tipo de hechizo maléfico que puede ser lanzado efectivamente.

La base material que necesitarás puede ser comprada en una carnicería. Obtén o el corazón de un cerdo o de una vaca. Cuando tengas el órgano necesario colócalo en una caja de madera y escribe el siguiente hechizo maléfico en un trozo de papel:

Cuando los gusanos repten dentro de este órgano de vida,
Dolor y sufrimiento sacudirán tu cuerpo y mente,
Volviendo tu tranquilidad en conflicto.
Que tú (nombre de la víctima) enfermes hasta que ninguna
parte de ti quede libre,
Pero sólo por misericordia te ahorraré la muerte.

Escupe en la caja que contiene el corazón del animal, llévala a un cementerio, cava un agujero, coloca el corazón en el agujero

estando el hechizo cerca del corazón. Antes de enterrar el corazón y el hechizo, recita el hechizo y de nuevo escupe dentro del agujero. No guardes la caja que usaste para contener el órgano, a la primera oportunidad quémala. Esto se hace para asegurar que la energía que has hecho surgir no retorne a ti de una forma insospechada.

El entrelazamiento de palabras toma muchas formas: maldiciones, hechizos y las otras posibilidades del poder de la palabra en la magia abren la puerta a la expresión mágica del ser utilizando las varias herramientas de la hechicería (bases materiales) que han sido explicadas. Hay muchas otras técnicas que el dedicado Hechicero del Caos puede desarrollar. Lanza tus hechizos con sabiduría, entrelaza tus palabras con cuidado y se libre en el conocimiento de que nada es verdad y que todo está permitido.

CAPÍTULO 6

CAOS Y HECHICERÍA



Mi poder atraído desde le caos,
Los demonios yacen dentro.
No hay doctrinas de obstrucción,
Ni leyes basadas en el pecado.
Ser mi propio dictador,
Dejar a mi mente correr libre,
Incertidumbre universal de orden,
Como los antiguos se inclinaban sobre sus rodillas.
No vacilar en cuestionar,
No vacilar en luchar,
Porque como hechicero del caos,
Sostengo la espada del poder.

Desde el alba de los tiempos, el hombre ha mirado el mundo y el universo en el que habitaba, intentando comprender la razón de su existencia. Las culturas tribales primitivas empezaron a desarrollar un sistema de técnicas relacionadas de hechicería efectiva como resultado de este deseo por conocer qué es lo que mantiene al planeta en los cielos, y guía las fuerzas de la naturaleza. La respuesta para ellos fue básicamente una muy simple: el poder fundamental en el cosmos era la Magia. Esta aceptación básica del poder de la magia no socavó el desarrollo social o político, incluso cuando Platón vio la clave a la comprensión de la vida estando basada en la razón, el coraje y el deseo por todo lo que el hombre tenía o podía crear siendo una réplica artificial del artefacto o idea srcinal divino. Aquí no por primera vez el hombre empieza a contemplar la noción de divinidad (Dios) de una gran manera.

Los antiguos panteones de dioses y diosas reflejan el espectro completo de la psique humana desarrollado a través de arquetipos individuales, así como la más fundamental batalla entre las fuerzas del orden y el caos. Esto puede ser visto en el rol jugado por Eris y los Titanes del antiguo sistema Griego en su batalla cósmica contra las fuerzas del orden en términos de estabilidad. Los antiguos Caldeos reconocían la importancia de las fuerzas del caos; la batalla de Tiamat con Marduk, que la destruyó para traer el orden al cosmos y así dar forma al mar primordial, es una indicación además del caos como una fuerza aceptada y reconocida en términos mitológicos y mágicos desde que el hombre empezó a escribir. Es más, los gigantes del hielo en la mitología Nórdica juegan un papel importante, en el que pueden ser vistos como una manifestación del caos, el largo invierno o "la noche oscura del alma". Las runas en sí mismas, empezando con Fehu, esbozan el sendero desde el que el caos se convirtió en orden con Odín sacrificando un ojo para aprender los secretos de su magia y aprehender las fuerzas de la naturaleza.

Dentro de esta antiguas culturas, uno puede también empezar a ver el desarrollo de diversos acercamientos a la activación de la magia que estas gentes percibieron existente

como una fuerza independiente. Con la migración humana, las culturas empezaron a aprender de otros pueblos de diferentes localizaciones geográficas. Conforme las tierras fueron conquistadas y las cosmologías/religiones desafiadas, los vencedores iniciaron la eliminación de los antiguos dioses y a reemplazarlos con los suyos propios. Esto puede ser visto claramente con el movimiento y desarrollo del Imperio Romano, las Cruzadas Cristianas y mucho después con la exploración Europea de los varios "Nuevos Mundos." Mientras los Europeos viajaban a continentes tales como África, América y Australia por nombrar sólo tres, sus ojos se abrieron a lo que vieron como la naturaleza primitiva del acercamiento de los pueblos indígenas al entendimiento y control de su entorno. Por primera vez en siglos, el hombre Europeo armado con su religión monoteísta tuvo que machacar las prácticas chamánicas y hechiceriles que encontraba, para controlar a pueblos tribales tales como los Sioux y los Pende para ser capaces de instalar el orden y el control. Si puedes convencer a alguien de que lo que hace es maligno y que sólo hay un verdadero dios (que ocurre que es blanco), esa será la primera fase en la destrucción de una cultura entera. Esto desafortunadamete es lo que sucedió. O para expresarlo de otra manera "matar en el nombre de Dios."

Conforme los nuevos sistemas políticos se desarrollaban, respaldados por una nueva ciencia basada en el orden para asegurar la supervivencia de esta nueva religión y régimen globales, parecería que los dioses del orden habían ganado una victoria decisiva sobre el pluralismo, diversidad y caos. Un análisis más cercano a esto muestra que no parece ser ese el caso. Tres expresiones de este orden en el siglo veinte notablemente fueron el Nazismo, Comunismo y Capitalismo que han conducido de una u otra forma más cerca a la destrucción de todo el planeta. Bueno, tal vez las filosofía del orden de los hombres no es tan buen conjunto de ideas después de todo. "¿Y qué?" podrías estar diciéndote a ti mismo, bueno, echaremos una mirada desde más cerca a lo que ha ocurrido con la expansión de los tentáculos del hombre alrededor del globo.

El hombre ha sido un gran registrador de los eventos que ha observado, ya sean pinturas primitivas sobre los muros de una cueva, libros conteniendo las filosofías, religiones e ideas que ha encontrado, o escrituras sagradas estampadas en las paredes de los templos o sobre menhires. Este deseo impulsó a categorizar, ordenar y entender ha sido una de las más benéficas actividades de la fuerza impulsora de la así llamada mente y orden racional. La exploración de los varios continentes no destruyó totalmente las prácticas mágicas de los pueblos indígenas. Si uno mira a las varias expresiones del vodoun que pueden ser encontradas en lugares tales como Haití y Sudamérica, no es demasiado difícil deducir que el Catolicismo falló en convertir totalmente a la gente. Por lo tanto este registro de eventos ha dejado un más bien contradictorio conjunto de creencias y prácticas que puede ser examinado por cualquier persona que tenga el deseo de cuestionar las verdades comúnmente extendidas. Esto por supuesto es más fácil para algunos que para otros.

Todo el conocimiento ecléctico, ya sea en la forma de una religión, cultura mágica o conjunto de ideas filosóficas, ha sido traído de vuelta al hogar base de aquellos que lo registraron. No sólo las palabras e ideas han retornado a la tierra del explorador, sino que también los srcinadores de esta diversidad de culturas han sido llevados a la fuerza a través de la esclavitud, o han venido por su propia libre voluntad con la promesa de encontrar la utopía de occidente. Uno sólo tiene que mirar al Londres moderno para encontrar Hindúes, Asiáticos y blancos todos viviendo en cerca proximidad los uno a los otros. Como individuos todos sienten que han encontrado la razón de sus existencias sobre este planeta, sea ella una visión política, religiosa o materialista. Las fuerzas del orden parecen haber juntado una muy potencialmente caótica cultura. Los recientes disturbios en Gran Bretaña y América muestran que los fundamentos sobre los que la civilización occidental han sido construidos son muy pedregosos de hecho. Así que ¿dónde está en última instancia la verdad oculta entre esta diversidad cultural que es llamada Londres? El

Hechicero/Mago del Caos ha levantado su cabeza para decir "disculpen, pero no hay una verdad última."

Al aceptar que no hay una verdad última el caoista se ha liberado del dogma en cualquier forma que decida manifestarse.

Las prácticas mágicas de todo el mundo han sido reunidas el

Hechicero del Caos utiliza cualquiera que sienta que requiere, para atraer el efecto deseado, sin tener primero que probar que está haciéndolo conforme al libro. La Magia del Caos en general es un sistema mágico basado en la excelencia mágica, el entrenamiento y el desarrollo constante de nuevas ideas, técnicas y filosofías. No estando contenida dentro de un conjunto de ideas religiosas, políticas o filosóficas libera la mente para sea capaz de explorar, cuestionar y crecer en fuerza. El Caos es una espada de muchos filos que extirpa la basura almacenada en la mente a través de años de socialización y control racional del pensamiento. No es fácil aceptar que no hay una verdad final, ciertamente es un desafío a la vieja usanza y poderes fácticos. Una vez el caoista ha abierto su mente y pasado sobre un sendero de desarrollo mágico es correcto para él decidir el curso que ese sendero tomará. No te asustes de desafiar a la naturaleza de tus órdenes y perseguir tu magia en cualquier forma que se manifieste desde el interior. El alba del caos está sobre nosotros.